

ベルファール魔法学園

誰にでもできるTRPG

ヴァンガード





ベルファール魔法学園







授業が始まる前の1年A組の教室では、アインが休みの間に特訓した魔法で、レミイを喜ばせようとしている。

ベルファール魔法学園学園図



ベルファール魔法学園

誰にでもできるTRPG

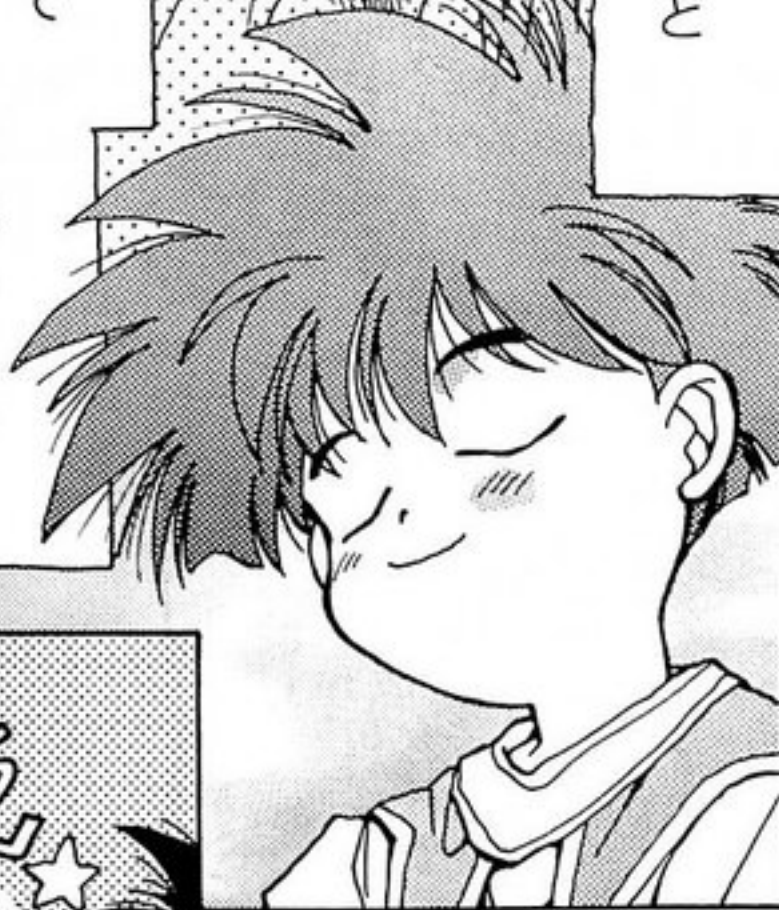
ヴァンガード

おれ
アイン

将来の夢は
立派な
騎士に
なること

そいつ

ラルザック家を
再興するんだ



ふわ
ふわ





いっつも
いっつも
人を
からかいやがって



いくら
幼なじみ
だからって
許せな...

そして
今日から
四年間の

私達は
勉学に
励むことを
誓います



かた



ほ

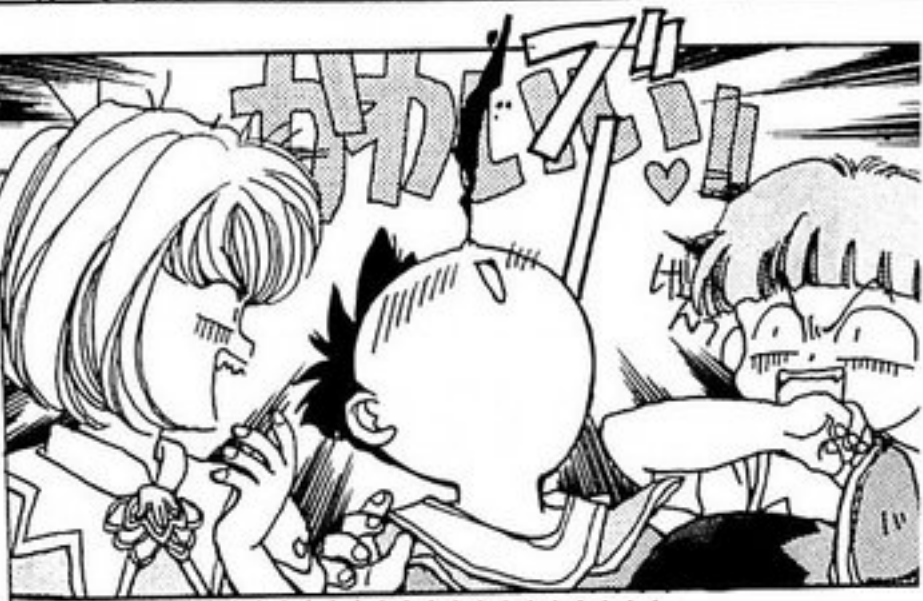


ベルファール魔法学園
新入生代表

レミィナ
クロシエット



では
これにて
閉会致します



大丈夫かね



神さま
どうか
あの娘と
同じクラスに
して下さい



あえ
ねえ

ありがとうございます
ございませう

あまのこ



神様!!

今日この日
この時
この瞬間を
私に
お与えくださって



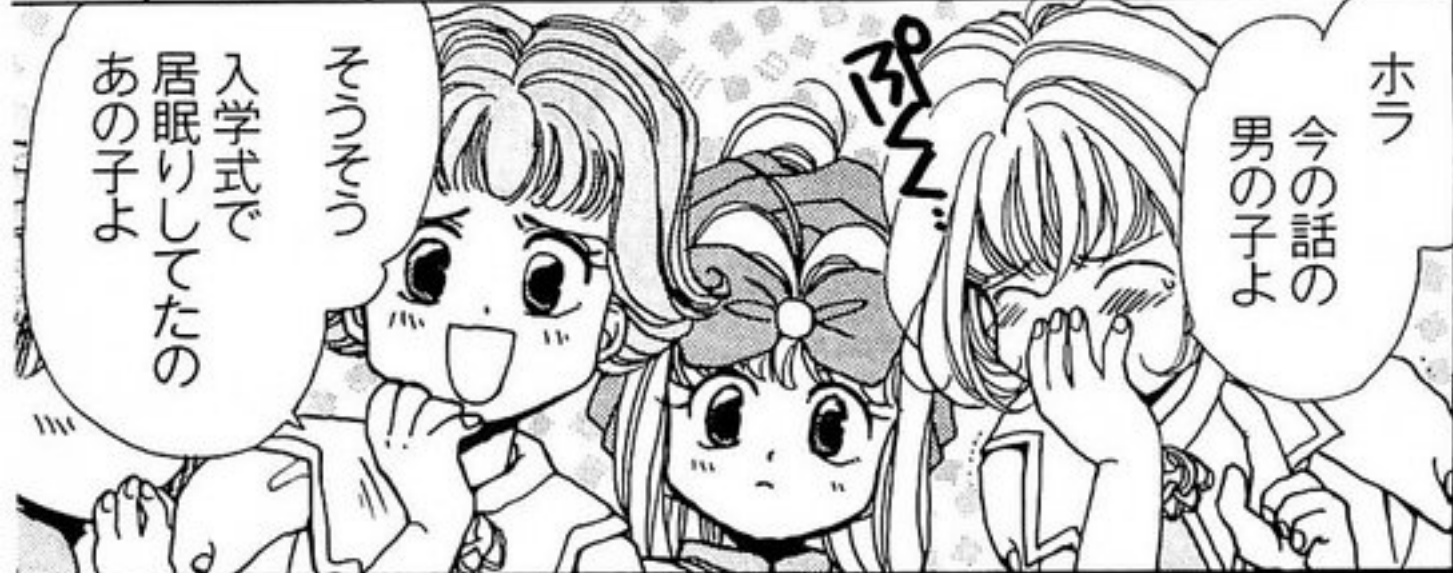
うきん



ん



おかし
おかし



ホラ
今の話の
男の子よ

そうそう
入学式で
居眠りしてたの
あの子よ

おかし



入学式で
眠っちゃう
なんて

すっぴん



あっ
そーいえば
私も
みたみた

よだれも
たらしてたよね

いびきも
かいてんの
聞いたよっ

ちよつと
みなさん…

わい
わい



ああ

アインの
学園生活に
幸あらん
ことを

おもしろい
なあ……



(井)



ベルファール魔法学園

はじめに

呪文じゆもんを唱えれば何でもできる魔法使い。そんなおとぎ話にあこがれたことはありませんか？魔法にみちあふれた世界フロマジア、そこには魔法を教える学校があり、魔法使いになるべく子供たちが学んでいるのです。

本書「ベルファール魔法学園」は、この魔法世界フロマジアをテーブルトークRPGで遊ぶためのルールブックです。皆さんは魔法を教える学校——魔法学園——の生徒となり、様々な冒険を繰り広げることができるのです。

テーブルトークRPGとは

テーブルトークRPG（ロールプレイングゲーム）とは、架空の世界で架空の人物を演じてその人生（というとおおげさですが）を楽しむゲーム（遊び）です。

さて、遊び方ですが、RPGに参加する人は「プレイヤー」と呼ばれます。プレイヤーは三〜五、六人ほどいて、それぞれ架空の人物（キャラクター）を演じます。

そしてこのキャラクターたちが、架空の世界の中で様々な経験をし、冒険に出会うのです。キャラクターたちに冒険を提供するのは「マスター」と呼ばれる人です。マスターはキャラク

ターたちの世界を管理し、彼らの回りに事件をおこして冒険へと導く役目の人です。ゲームはこのマスターとプレイヤーの会話によって進められていきます。

本書の内容

第一章には、RPGを行っている風景を読み物形式にまとめたリプレイ記事が掲載されています。騎士を目指す少年アイン・エル・ラルザックと彼の仲間たちの冒険です。不治の病に冒された少女、突如として消えた街の人々。そして、アインたちは……。

第二章には、この「ベルファール魔法学園」RPGの舞台となる世界フロマジア、そして魔法学園とマルスランの街についてのガイドが収録されています。一目惚れひとめぼをした少女のために、アインが街を案内します。そして、魔法学園案内。

第三章は「ベルファール魔法学園」を遊ぶためのルールです。あなたの分身となるキャラクターの作り方、キャラクターの行動、魔法、戦闘、出会いを決めるルールなどが収録されています。

第四章はマスター（マスターをやらうとしているあなた）のためのセクションです。マスターの役割についての解説、マスター用のルール、ルールに慣れるためのソロシナリオ（一人で遊ぶためのシナリオ）が収録されています。

第五章は設定資料集です。世界と魔法について、この世界の住人たち（様々な生き物や登場

人物たち)の解説がなされています。四、五章は、マスターのための章ですが、プレイヤーをやるうと思っっている方が見ても何の支障もありません。

第六章はサンプルシナリオです。マスターが提供する冒険(シナリオ)のサンプルが収録されています。プレイヤーをやるうという人は見ない方が良いでしょう(なにしろ先の話が判った物語ほどつまらないものはないですから)。

巻末には、キャラクターシートと、本文中で使われた図表の一覧が掲載されています。

本書で遊ぶために必要なもの

本書で遊ぶためには、6面体サイコロが必要です。また、筆記用具も用意して下さい。

そして何より、「一緒に遊ぶ友達」を用意しましょう。人数は三、四人が適当です。

サイコロの呼び方について

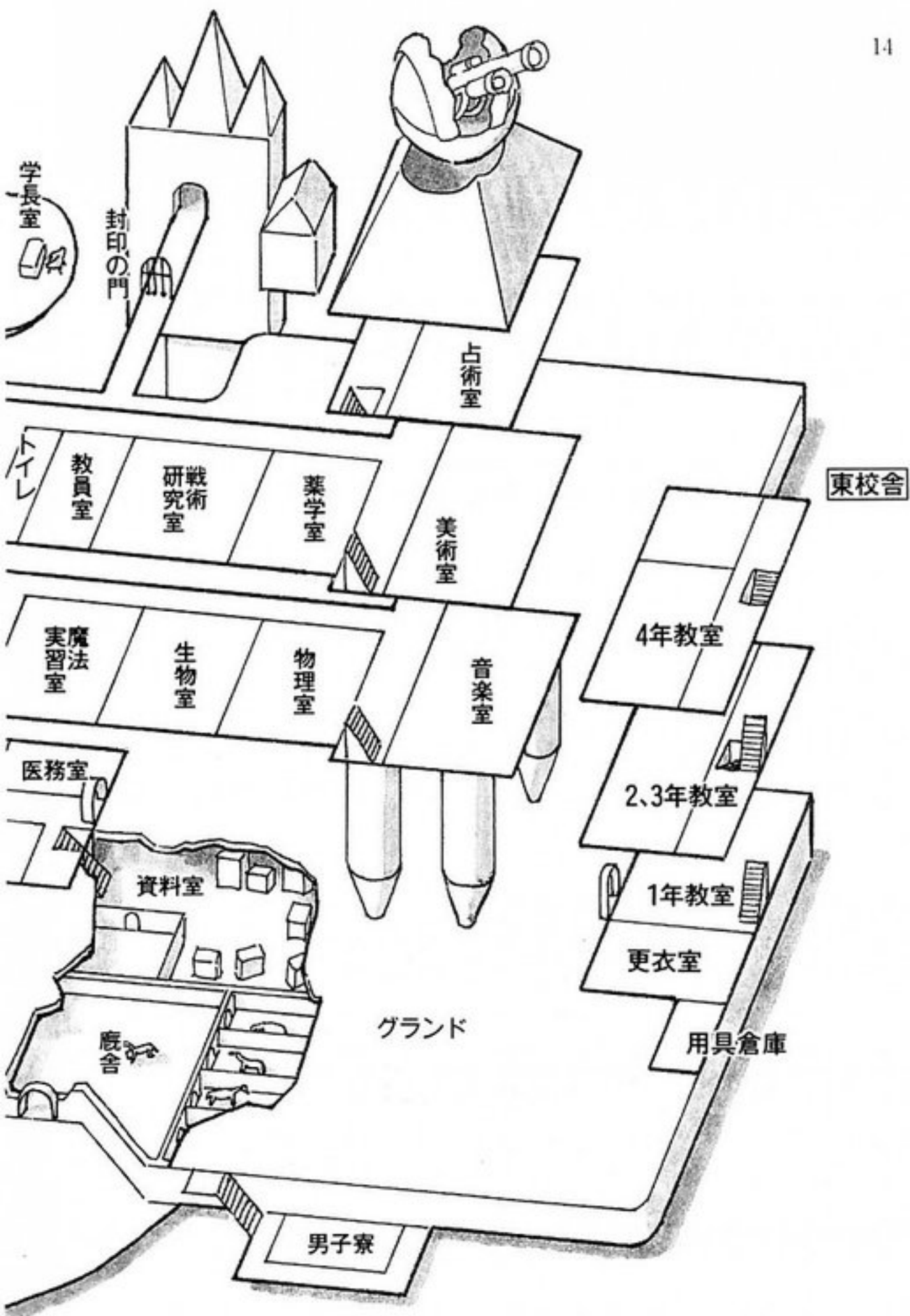
本書内では、サイコロのことをダイスと呼び、その数を表すのに「○D」という表記を用いています。これは、6面ダイスを○個振って出た目を足すということを表しています。

3Dならば6面ダイス三つ、2Dなら二つを振るということです。

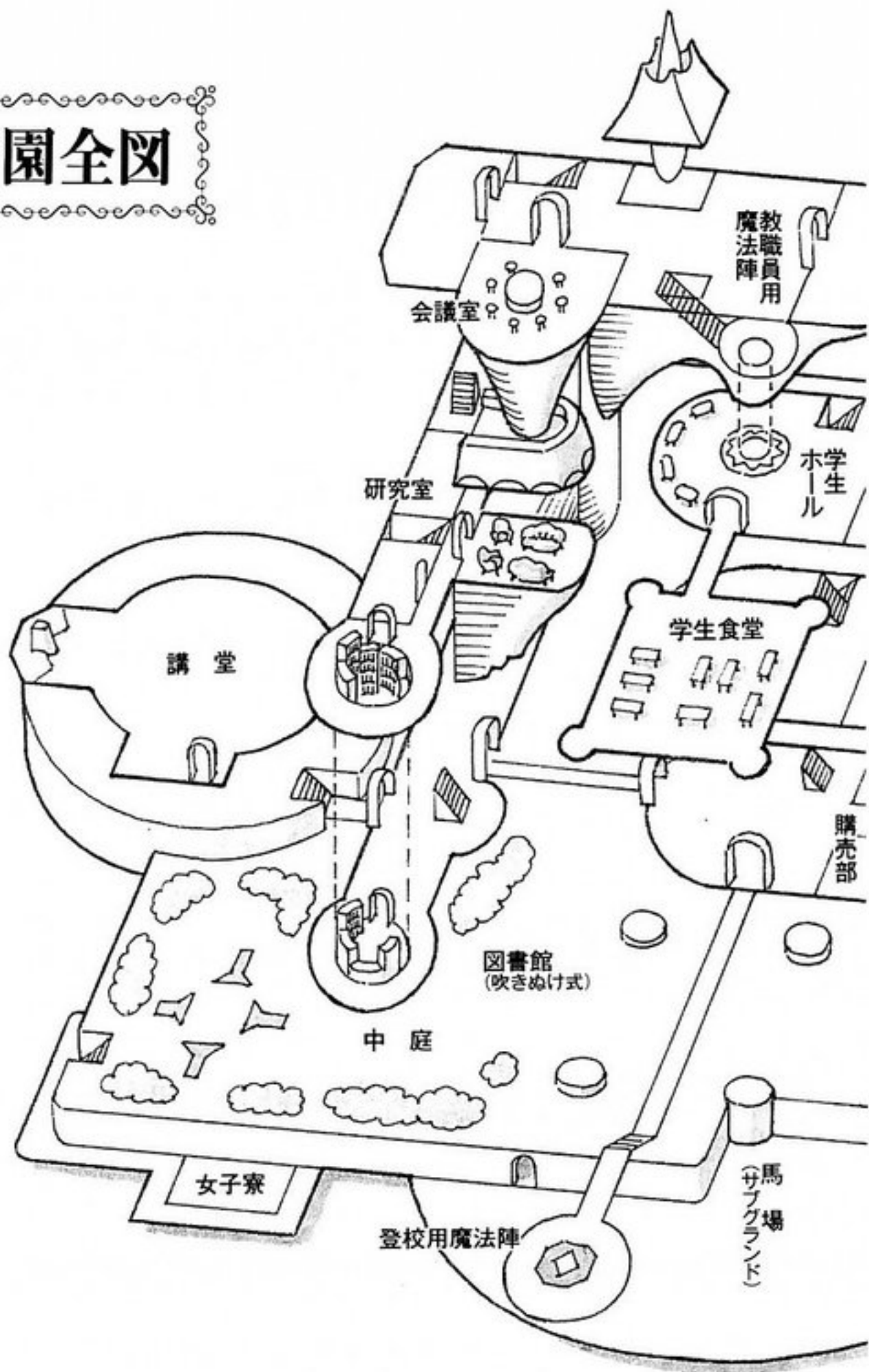
では、これから皆さんを魔法学園の世界へご案内しましょう。

目次

はじめに	10
第一章 リプレイ「消えた魔法学園」	17
第二章 ワールドガイド	59
第三章 ルール	109
第四章 ゲームマスター	163
第五章 設定資料	231
第六章 サンプルシナリオ「放課後の探索者」	255
第七章 データセクション	273
あとがき	356
デザイナーズ・ノート	358
さくいん	360



学園全図



キャラクターイラスト／むっちりむうにい

19××年生まれ。「嵐の彼女」で白泉社よりデビュー。「小娘オーバードライブ」(笹本祐一・著／スニーカー文庫刊)、ネットワークTRPG「ロスト・プラネッツ」などのイラストを手掛ける。

ワールドイラスト／佐藤^{はじめ}肇

19××年生まれ。いらすとれいたあ(怪しい)。メガCD「ルナ」シリーズで色々する。「クリスタニア」でちょっと仕事する。「ゲーム批評」でライターする。とにかくゲーム関係なら色々やる。嘘じゃないってば!

アートディレクション／赤司^{かつとし}雄俊

1967年生まれ。企画デザイン工房《戦船イクサブネ》代表。近年、TVゲームの演出を中心に活動。主な演出作品にメガCD「ルナ」「ルナⅡ」「シルフィード」がある。なんでも屋。現在、オリジナル企画を考案中。



第一章

リプレイ「消えた魔法学園」



「不治の病に冒された少女」

…消えた?

人が

「巻き込まれた4人の運命は」

「はたしてその原因は? そして」

リプレイとは、実際のRPGを遊んでいる風景を読み物形式にまとめたものです。

マスター、またはプレイヤー（キャラクター）の発言は「」内に書かれています。

「」のない文はその時の状況や大まかなあらすじを解説しています。

※の後に続く文は、RPGについての解説となっています。

それでは、RPGリプレイ「消えた魔法学園」をお楽しみ下さい。

さあ、キャラクターを作ろう

マスター「とりあえず、舞台となる場所の説明をしておこう。この世界はフロマジアと呼ばれる。このフロマジアは魔法がごくありふれた世界なんだ。例えば、夜になったら魔法で呼び出した明かりが灯り、自転車替わりにほうきで空を飛んだりするというように。その世界には、ベルファール魔法学園という学校がある。君たちはこの学園の生徒になってもらう」

※キャラクターメイキング

「ベルファール魔法学園」のワールドでプレイヤーたちの分身となるキャラクターを作る作業です。

キャラクターの作り方は110頁から解説されています。

マスター「キャラクターの作り方は簡単。ここに一クラス三十六人分のキャラクターシートがある。この中から自分の気に入ったものを選んで自分のキャラクターにすれば良い」

そして、プレイヤーたちはキャラクターを選び始めます。

「おっ。騎士を目指す少年か」「どうせなら魔法の得意な娘が良いわね」「これにしようかな……」「ふんふん。この性格は良いかも」

マスター「キャラクターは決まったようだね。じゃあ、次にそのプロフィールをもとに四人の関係を決めよう」

そして、マスターとプレイヤーたち四人が話し合い、各キャラのより細かなプロフィールと四人の関係を決めました。

キャラクター紹介

アイン・エル・ラルザック

ヴァシユラン王国でも名門の貴族であるラルザック家の跡取りです。しかし、名門とは言っても名ばかりの存在で、現在ではほとんど没落してしまっています。彼は一家を再興するため、騎士になる修行をしています。

熱血漢で正義を愛する少年。ただむこう見ずでうっかりものなところがあり、三枚目的な印象はぬぐえないのですが。得意技は武術。

レミィナ・クロシエツト

通称レミィ。マルスランでも五本の指にはいる豪商の娘です。彼女は異国の血を半分受けていて、銀色の髪に緑の瞳ひとみという、このあたりでは見られることのない姿をしています。

彼女は一人娘でしたので、父は彼女のことを箱入り娘のごとく育ててきました。そのおかげで、少し世間知らずなところもあります。一方、おおらかで人なつこく、ものおじしいというお嬢様らしからぬ一面を持っています。人を癒いやすす魔法が得意です。(アインは彼女に惹かれていて、いつも彼女の回りをうろろしています)



クリス

レミィ

アイン

ライアス

クリス・カトラン

彼女は貧しい家庭に育ちました。そのため、一流の魔法使いになって母親に楽な暮らしをさせようと思っています。ちょっと大人びていて口が悪いのですが、優しい面も持ち合わせています。

レミイナの危なっかしいところがほうっておけなくて、いつも保護者気分で彼女のそばにっいています。何かを探したり、感知する魔法が得意です。

ライアス・ステイルトン

彼の祖父は、かつて国じゅうを騒がせた大怪盗で、彼は小さな頃からあこがれていました。しかし、父親は堅気の真面目な人で、息子が祖父の影響を受けるのを嫌って魔法使いに弟子入りさせました。その後魔法学園に入学し、今のところは将来のことなどは考えず、学園生活を楽しんでます。慎重でかつ大胆な性格を合わせもっています。アインとは小さい頃からの知り合いでアインの引き起こしたトラブルに振り回されることもしばしば。それでもアインとつるんでいるのは、彼が色々とやらかすのを面白がっているからです。

薄幸の美少女

マスター「じゃあ、始めようか。君たちが魔法学園に入学してはや二ヶ月——そろそろ学校に慣れてだれてくるような時期だね——がたった。今日も授業が終わり、HRの時間になる」

アイン「こんなことではイカン！ とかやってるんだな」

レミイナ「何か悪いことでもしたの？」

アイン「あ、いや、そうじゃなくて。気がゆるみがちだったものですから」

クリス「レミイナを見てにやけてるくらいだものね」

アイン「ひどいなあ。僕がいつにやけたって？」

クリス「ちょっと、今の言葉の差は何？ レミイナにだけ丁寧話して」

ライアス「まあまあ、アインはレミイナに惚ほれてるんだからしょうがないよ」

クリス「だからってねえ」

ライアス「それはそうと、今HRの時間でしょ。おしゃべりなんかしてて良いのかな？」

マスター「まだ先生は来ていないからね。君たちに限らず教室のあちこちから騒々しく声が聞こえているよ。それから少しして、扉を開けて先生が入ってくる。ちなみに君たちの担任はクレイトン先生。若い先生で結構ハンサム。だけどいつもぼーっとしている。あと、かなり放任主義。今日も『えー、今日も連絡事項はありません。それではみなさん、サヨウナラ』」

クリス「ほんとにないんですね？　ちょっと念を押してみたりして」

マスター「『おっと、そうだった。アイン君、ライアス君、レミィナ君、クリス君にはちょっと残ってもらおう』」

クリス「……。まさかホントにあるなんて」

ライアス「一体何ですか？」

マスター「『それは、まあ後で。じゃあ、他の人は帰って良いよ』他の生徒たちは帰って行く。そして先生は君たちに、『じゃあ、ちょっと教員室までついてきてくれないか？』」

そして、一行はちょっと不安げに先生の後をついて行く。

マスター「君たちは先生に案内されて教員室へはいる。そして、先生は応接セットのある方へ君たちを連れて行く。そのソファには、中年の男の人が腰掛けている。『こちらの方はアスレムさん。君たちに用があるそうだよ』と言う。そして、その人はこう言う。『君たちにちょっと頼みたいことがあるのだが』」

※RPGではこのおじさんや先生のように、プレイヤーキャラクターでない登場人物が出てくる場合があります。そういった登場人物はNPC（ノンプレイヤーキャラクター）プレイヤー

が演じているのではないキャラクター」と呼ばれます。こうしたNPCはマスターによって演じられているのです。

クリス「ところでそのおじさんって知ってるひと？」

マスター「君たちの通学路の途中に屋敷があるんだが、彼はその主人だ。見かけたことはあるけど直接の面識はない。で、そのおじさんは君たちにその頼みごとを話す。このおじさんにはアインたちと同じような年頃の娘がいるという。そして、娘さんは不治の病に冒されていて、ベッドから出ることもできないらしい。その娘さん——セーラという名前——はいつも窓からアインたちのことを見ていたらしい。で、父親であるこのおじさんは、アインたちにあわせてやろうと、こうして君たちのところへやってきたんだ」

アイン「『薄幸の美少女』!」

クリス「ようするに、そのセーラさんの遊び相手とか話し相手になって欲しい訳ね。しかも、ただで」

マスター「……………」

アイン「承知した」(すかさず言い切るアイン)

ライアス「まだ受けるって決めてなかったんだけど……………」

レミイナ「でも、可哀相かわいそうな人だし、会いに行きましようよ」

マスター「『そうそう、人のためなんだし』と先生も言っている」

てなことで、結局四人はその「薄幸の美少女」セーラさんに会いにゆくのだった。

マスター「君たちはこのアスレムさんの案内で屋敷の中へと入って行く。屋敷は結構豪邸と言っても良いくらいの大きな家だ」

アイン「今の我が家と比べてどう？」

クリス「そんなの比べるまでもないんじゃないの？」

アイン「うっ。ひどい……」

マスター「で、アスレムさんは娘の部屋の前まで君たちを連れて行く。扉をノックして、『セーラ、お前が話していた人たちを連れてきてやったぞ』と言って扉を開ける」

その部屋の中には年の頃十四、五歳の少女がベッドに横たわっている。さびしげな顔をしているが、そこには笑みがこぼれている。

マスター「じゃあ、ここで第一印象判定をしてもらおうか」



※第一印象判定

ゲーム内でPCが新しい人と出会った時、マスターは第一印象判定を行わせることがあります。これは、PCがその人にどのような印象を抱いたかを、ダイスを振って決めるためのルールです。第一印象判定は、主に重要な登場人物と出会った時に行われます。

マスター「さて、結果はどうかな？ おっと、アインは面白い目を出してるね」

第一印象判定の結果、アインはこの少女にかなり好意的な印象を（惚れたともいいますが）、レミィナとライアスは特にこれといって強い印象は抱かず（事情が事情なので、やや同情しているところはありますが）、クリスは……

クリス「薄幸の美少女お？ はんっ！ こんな上等な家で暮らしといて。と、心の内で思ってる。ま、可哀相かわいそうだとは思うけど」

マスター（とりあえず聞き流して）「そして、彼女が君たちに微笑ほほえみながら話しかけてくる。『初めまして、セーラと申します。いつもみなさんのことは窓から拝見していました。私、ほとんどこの部屋から外に出たことがないんです。だから、外のことお話して下さいませんか？』」

レミイナ「私、レミイナ。レミイって呼んでね」

そして四人はセーラさんを相手に学校のことや、街のことについての話をするのだった。

マスター「しばらくするとアスレムが入って来て言う。『あんまり長く話していると体に障るぞ』『でも、もう少し……』そういうセーラさんだが、結構顔が青ざめてきている。結局アスレムさんが押し切って話はここで終わりになった。『わざわざ娘のためにつきあってくれて済まない』」

ライアス「ところで、セーラさんの病気は何なんです？ と、聞いてみよう」

マスター「彼は言う。『娘は生まれつき体の抵抗力がないのだそうだ。だから、ちょっとしたことで死につながりかねん』」

アイン「何とか治せないんですか!？」

マスター「体全体を作り替えるような魔法でもないと彼女を治すことはできない。だからアスレムさんは言う。『治すことができないなら、せめてあの娘の望みだけはかなえてやりたい』」

レミイナ「じゅん」（感動しているらしい）

アイン「この僕にできることなら何でもしましょう!」

マスター「『そうか、ありがとう』と言って、アスレムさんは君たちを玄関から見送る」

クリス「あ、どうもお土産までもらっちゃって」
マスター「誰もそんなこと言ってないだろ！ まあ、お茶とケーキぐらいはさっき出してもら
ったろうけど」

そして、家へと帰ったのであった。

街の消えた日

マスター「さて、翌朝だ。君たちはいつものように適当な場所で落ち合ってから学校へと向か
う」

アイン（他の人には目もくれず）「レミイナさん。お送りしましょう」

レミイナ「みんな、おはよー」

四人はセーラさんの家の前へ通りかかります。

レミイナ「今日もセーラさん、見てるのかしら？」

マスター「セーラさんの家の前を通りかかった時に判るけど、やっぱり窓からこっちを見て

る」

アイン「じゃあ、手を振っておこう。いや、騎士らしい礼をしていこう」

マスター「セーラさんも手を振り返す。で、また学校へと行く訳だ。もうそろそろ一時間目の始まる時間なんでちょっと急いだ方がいいだろうね。で、学校が見えてきた時、君たちの周囲の景色が一瞬ほやける。そして、気がつくのと周りには人っ子一人いなくなっている。いるのは君たちだけだ」

レミイナ「みんなずるいわ、遅刻しそうだからって魔法でワープしていったんだわ」

ライアス「誰もそんなすごい魔法使えないって」

レミイナ「じゃあ、みんなで隠れんぼしてるとか」

クリス「それも違うんじゃない」

マスター「ところで、君たちはどうする」

クリス「とりあえず学校に行きましょう」

四人はとりあえず学校へと行ってみることにした。

マスター「校内に入っても人の気配はしない。予鈴のベルがなるけど、誰もやってこない。ちなみに、ベルの方は時間が来たら勝手に鳴るような魔法をかけてある」

ライアス「適当に校内を回ってみよう」

マスター「生徒も先生も、誰もいない」

ライアス「誰もいないみたいだし、街に戻ってみようか。その前に早退届けを机の上に出しておこう。それから、街で人を探そう」

アイン「じゃあ、僕は学校の屋上から街を見渡そう」

ライアス「そっちは高いところが好きなアインに任せよう」

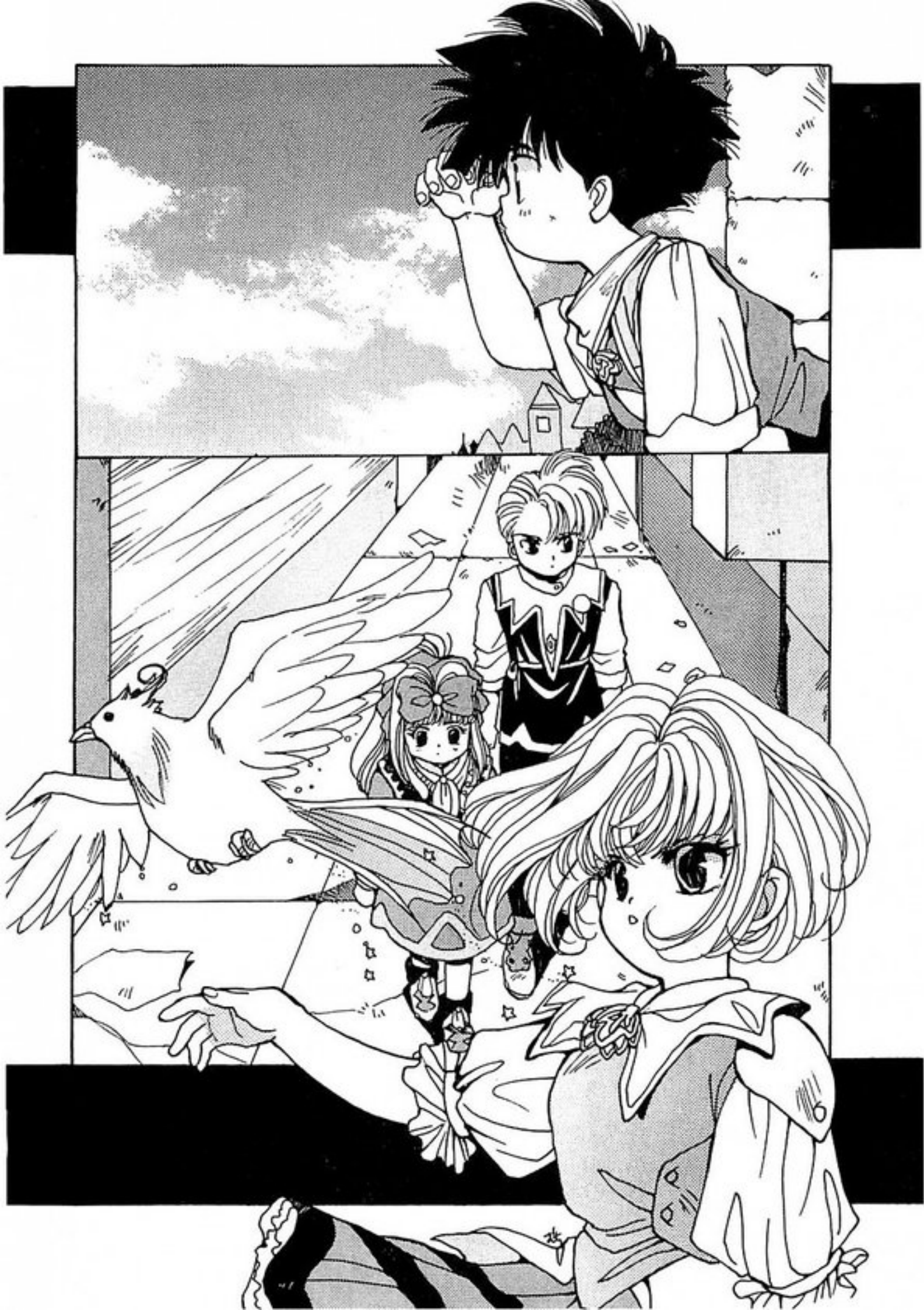
アイン「その言い方、何か引っかけがあるなあ」

クリス「あ、ちょっと待って。私は家にいる使い魔を呼び出してみるわ」

※この「ベルファール魔法学園」では、PCは一人一つ特殊な力のあるアイテムを持っています。クリスは使い魔の鳩はとを一匹飼っています。この使い魔とは、どんなに離れていてもテレパシーで交信することができます。

結局、アインが屋上から街を一望し、その間にクリスは使い魔を呼びだし、ライアスとレミィナが街中を搜索することにした。

マスター「じゃあ、まずはアインの方から。窓から見渡すと、いつもと同じような町並みが広



がっている。ここから見る限りでは人は見あたらない。ただ、街の城壁の外側は景色がぼやけている」

アイン「あと、何か判ることは？」

マスター「特にない」

アイン「じゃあ、クリスの方へ戻ろう」

さて、こちらは使い魔を呼び出したクリス。

クリス「ウリエル（使い魔の名前）、いたら返事して」

マスター「『はい、何でしょう』」

クリス「あ、いた。じゃあ、ちょっと学校まで来てもらえないかしら？」

マスター「ウリエルは『はい』と答えるとすぐに学校へ向けて飛び立つ。で、君はウリエルの目を通して彼の見ているものを見ることができただけど、眼下の街には人がいる。それから学校に着くんだけど、こちらにも生徒はいるし、授業も始まっている。『クリス様、姿が見あたりませんが、どこにいますでしょうか？』」

クリス「どうやらこの場所は本物の学校じゃなかったみたいね。ああ、これで遅刻は決定だわ。じゃあ、ウリエルもう戻っていいわ。ご苦労様」

その間、ライアスとレミイナは街の中を歩き回っていた。

ライアス「誰か見つかったかな？」

マスター「しばらく経った頃、前方の通りをふらふらと歩いている人影を発見する」

ライアス「うかつに近づかないで様子を……」

レミイナ（大声で）「あっ！ 人がいるーっ！」

ライアス「……………」

マスター「レミイナの声に向こうも気付いたみたいで、ゆっくりと近寄ってくる。どうやらセ

ーラさんのようだ。ねまき姿のままだね。ちょっと疲れてるみたいで顔が青白い」

ライアス「セーラさん、どうしたんですか」

マスター「すると、彼女はぼったりと倒れる」

レミイナ「あっ、セーラさん。えーと、魔法をかけてみるわ。診断の魔法」

※各キャラクターは様々な魔法を使うことができます。レミイナが使える魔法は人を癒す魔法。今使った診断の魔法は相手の健康状態がどうなっているのかを調べる魔法です。

マスター「どうやら出歩いて疲労しただけのようだ。しばらく休めば気がつくよ」

レミィナ「じゃあ、セーラさんを皆のところに入れていきましょう。よいしょ」

マスター「レミィナなら片手でかるがると運べるよ」

※先ほど説明した特殊アイテムですが、レミィナの持っているアイテムは怪力の腕輪と言って、これを着けていると常人の倍の力が出せる腕輪なのです。

ライアスとレミィナはセーラさんを連れて学校へ戻ります。アインも屋上から戻ってきていたので、互いにわかったことを報告することにしました。

クリス「ここは本物の学校じゃないわ。使い魔のウリエルと交信したんだけど、本物の学校の方ではもう授業が始まってそうよ」

ライアス「このままじゃ、ほんとにさぼることになってしまう」

クリス「ライアスの方はどうだったの？」

ライアス「セーラさんを見つけただけ、他に人は見あたらなかったな。彼女が関係してるかも」

ライアス「結局分かったことはほとんどないな。セーラさんを起こして話を聞いてみよう」

マスター「単に眠ってるだけだから、揺すったりすればすぐ起きる。『いこ……は……っ』」
ライアス「心配しなくてもいいですよ。ここは学校ですから。で、こっちに起こったことを話してから、セーラさんはどうしてあそこにいたのか聞いてみる」
マスター「『昨日の晩のことです……』」

セーラは自分の身に起こったことを語り始める。

マスター「彼女は夜中に息苦しくなって目が覚めたんだそうだ。そうしたら、真っ暗な部屋の中で鏡が赤く光っていたらしい。で、そのあとすぐに気が遠くなってしまって、気付いたら朝になっていたんだそうだ。そのあと誰も部屋に来てくれないし、窓にも人の姿が見えないので外へ出て君たちと出会った」

クリス「鏡……ねえ。昨日彼女の部屋に行った時もあったかしら？」

マスター「君も覚えているけど、彼女のベッドの横に年代ものの壁掛け式の鏡があった」

クリス「ここのって、鏡の中の世界とかなのかしら？ ああ鏡が原因で別の世界に入り込んでしまったってこと？」

ライアス「そうだとしても、どうすればもとに戻れるのかな」

アイン「とりあえずその鏡のところへ行ってみない？」

ライアス「そうだね」

四人十セーラさんは（レミィナが運んでいる）、その鏡を見に、セーラさんの部屋へと行くことにした。

鏡、そして

マスター「さて、セーラさんの部屋にはいると例の鏡が見える」

クリス「魔法感知を使ってみるわ」

※魔法感知とは、魔力の働いている場所を調べる魔法です。鏡に何か魔法が働いているならこれで分かるでしょう。

マスター「確かに鏡に魔法の力は働いているようだね。あと、君たちのいるこの空間自体にも力は働いている」

クリス「じゃあ、今度は魔法分析」

マスター「鏡に働いているのは、どうやら空間を操作するための力だ」

クリス「やっぱり。えーと、こんな時頼りになりそうなのは……。ライアス、ここって私たちの世界とは別の場所のようよ」

レミイナ「私には？」

クリス「あなたのこと頼りにしてもいいの？」

レミイナ「……。ぶるぶる（首を横にふる）」

クリス「一瞬でも期待した私が馬鹿だったわ」

ライアス「これで原因は分かったけど、どうすれば戻れるんだ？」

アイン「これ……。割ってみようか？」

マスター「ちょっと待って。みんな感知力判定をしてくれない？」

※行為判定

ゲーム中にPCが何かを試みた時、うまくいったかどうかをダイスを振って決めます。これを行為判定と言い、通常はそのときに必要な能力を頭につけて〇〇判定と呼びます。

今の場合感知力を必要とする行為なので感知力判定となります。これはPCが何かに気づいたかどうかを判定するための行為判定です。

そして、皆はダイスを振る。

マスター（感知力判定の結果を見て）「レミィナ以外は気づいたね。窓の外、通りの一角から誰かが君たちのことを窺うかがっている」

ライアス「よし、追いかけてよう」

クリス「私も」

レミィナ「セーラさんをみてるわ」

アイン「僕は窓からさっと飛び降りて追いかける」

マスター「窓からって、今いるのは二階だよ。敏捷力びんしやうりよく判定をして。失敗したら地面に激突するからね」

※敏捷度判定

全身の運動機能が必要な行為を行う時には、この敏捷度判定を行って成否を判定します。

ダイスを振るアインのプレイヤー。

アイン「……………」

マスター「その（ダイスの）目だと失敗だね。君は地面に激突する。ダメージは……………24点だ」

※ダメージ

キャラクターの体力は数値で表されています（これを耐久力といいます）。キャラクターが怪我を負うたびにこの耐久力が何点かず引かれて行きます。この耐久力が0になるとそのキャラクターは気絶してしまい、行動不能になってしまいます。

レミイナ「あっ、大変。大丈夫、アイン？ 癒^{いゃ}しの指の魔法をかけるわ」

※「癒しの指」は、怪我を治す魔法です。この魔法をかければダメージが少し回復します。

そして、少し回復したアインはレミイナに引きずられてセーラさんの部屋へ連れて行かれる。そうしている間にも、ライアスとクリスは怪しい人物を追いかけています。

マスター「追い付きたいなら、敏捷度判定だ」

敏捷力判定をする二人。しかし、なかなか追い付きません。

ライアス「よし、そこら辺の棒を拾って投げる。足に引っかけてやろう」

マスター「ちよっと難しいよ」

ライアス「ふふん。僕には幸運の石という強い味方がある」

※ライアスの持っている特殊アイテムがこの幸運の石です。一日に一回、行為判定の時にダイスを振らずに成功にすることができます。

マスター「じゃあ、棒は一直線に男の足もとへ飛んでいって、男は足をとられる。そして、ドタンと倒れる」

ライアス「ゆっくりと近づこう」

マスター「倒れた影は動かない。今になってようやくアインが追い付いてくる。『おーい、どうした?』』とって近づいてくる」

※アインはNPCという訳ではないので、マスターが彼の台詞せりふまで言うのはおかしいのですが、実はこのシチュエーション、何者かがアインの姿をまねて二人に近づいているのです。(本物のアインはレミィナに引きずられてるところです)

ライアスとクリスのプレイヤーもそんなことには気付いています。しかし、キャラクター、

つまりライアスとクリスはどうかでしょう。二人が目にしたのは、「アインらしき人が近づいてきてる」光景で、彼を偽物だと疑うべき理由はありません。ですから、彼ら二人のプレイヤ―は、ライアスとクリスが彼を偽物とは思っていないとして二人を演じています。

ライアス「アインは放っておいて、男に声をかけよう。何者だ？」
マスター「ちょっと感知力判定をして。クリスもね」

感知力判定をする二人。両方とも（ダイスの）出た目は良く、成功する。

マスター「じゃあ、二人とも分かる。後ろで剣を抜く音がする」
ライアス「すぐ、横っ跳びで逃げる」

クリス「私も」

マスター「すると、さっきまで君たちのいたあたりを剣が通りすぎる。振るってるのはアインだね。しかし、目は血走ってすごい形相をしている」

ライアス「ところでこのアイン、さっき落ちた時のダメージとかは？」

マスター「全く感じさせない素早い動きだね」

ライアス「偽物か？ 念力の魔法を使って剣を奪おう」

※念力

名前の通り念力で手を触れずにものを動かす魔法です。

マスター「アインは剣をとられまいとする。これはアインの回避判定だな」

※自分の望まない魔法がかけられた時など、その効果を逃れるために回避判定を行うことができます。これに成功すれば魔法はうまく働かないのです。右の場合だったら、剣をとるのに失敗する訳です。

そしてダイスを振るマスター。

マスター「うーん。どうやら剣をとられてしまったようだ」

ライアス「とった剣を突き付けて聞こう。君、アインじゃないね？」

マスター「『そうだ。もう少しでお前たちを殺せたものを』と、言いつつすきを窺うかがっている」

クリス「ライアス、アインたちの方にも偽物がきてるかも。あの二人じゃ心配だわ」

ライアス「そうだね、早く戻らないと。偽アインに向かって剣をさしたそう。『と、いう訳だ

から、剣は返そう』って言って。で、受け取ろうとしたところをがつんと一発」

マスター「そんな見え透いた手には……（偽アインの知力判定をする）……あ、ダメだ。偽アインは『あ、すまんね』と行って剣を受け取ろうとする。そこでがつんと一発やられて伸びてしまう」

ライアス「アインの姿をしてるから、引っかかると思った」

（アイン「それじゃまるで僕が馬鹿みたいじゃないか」

クリス「さっき倒れた影は？」

マスター「うん。偽アインに気をとられている間に消えてしまった」

ライアス「仕方がない。この偽アインを連れて戻ろう」

一方アインとレミィナ、そしてセーラさんは……

レミィナ「大丈夫？」

アイン「何のこれしきっ！ と、言うにはダメージ大きすぎるな。でも、レミィナさんの前だ。大した傷じゃありませんとでも言っておこう」

マスター「ライアスが戻ってきたよ。『いやー、逃げられたよ』」

レミィナ「クリスは？」

マスター「僕だけ一足先に戻って来たんだ。クリスならもうすぐ。ほら、その窓から見えるだろ」

アイン「どれどれ？」

レミイナ「あれ、見えないけど」

マスター「ここで二人とも感知力判定だ」

アイン「(ダイスを振って)……成功だ」

レミイナ「(ダイスを振って)……ダメ、失敗」

マスター「アインは後ろで殺気がするのに気付く」

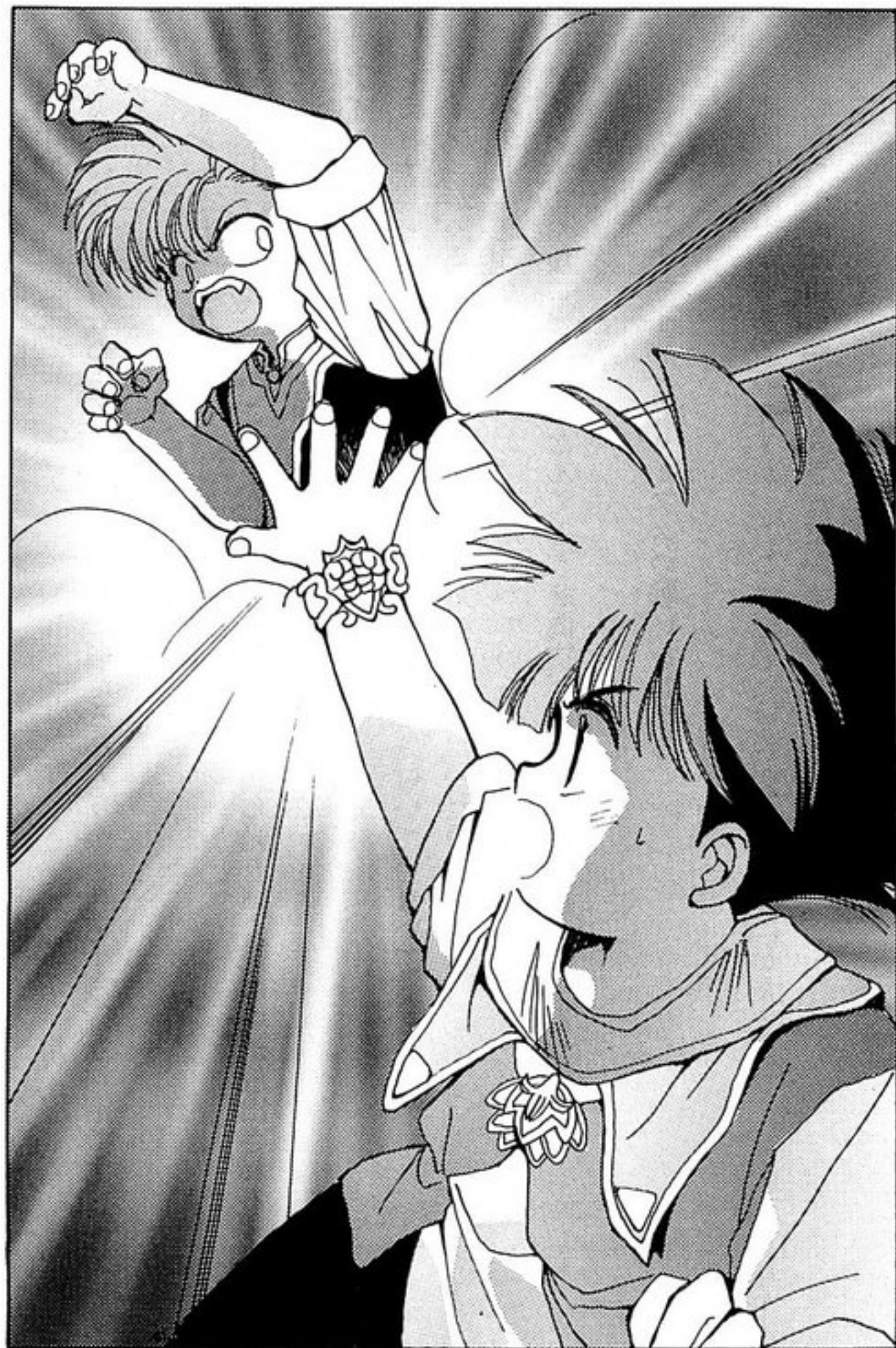
アイン「なら、すかさず振り向いて必殺技を出す！」

※アインの持っている特殊アイテムは武神の腕輪と言って、闘気を高めて敵に放出することのできる腕輪なのです。

マスター「それはタイミング的にむずかしいな。敏捷度判定をしてもらおう」

アイン「(ダイスを振って)……よしっ、成功だ！」

マスター「次に命中判定だ」



※命中判定

戦いの時に、自分のふるう武器が相手に当たるかどうかを判定する行為判定です。

アイン「それも成功」

マスター「じゃあ、すかさず振り向いたアインの手から光り輝く気の塊が放出される。その気に吹き飛ばされ、殺気を発した人物は後ろへとばされる」

アイン「見てくれましたか、レミィナさん？」

レミィナ「ねー。クリス見えないけど……（まだ気付いていない）」

アイン「がっくり。ところで、この殺気の主は誰だったの？」

マスター「だったじゃないよ。まだ立っている。ちなみに姿はライアスだ」

アイン「こんなことをするなんてどうせ偽物だろう。相手になってやる」

さて、ここでアインと偽ライアスの戦いを始める。

※戦闘のルールもあるのでありますが、ここは経過だけ説明することにします。

戦闘ルールは141頁から解説されています。

レミイナとセーラさんの見守る中、二人は戦い始めます。戦士としての力量はアインの方が上なのですが、ダイスの目が悪く、アインの攻撃はなかなか当たりません。その間に偽ライアスは少しずつアインに傷を負わせて行きます。先ほど二階から落ちたダメージが大きいため、アインは気絶寸前です。

マスター「また、こっちの攻撃は当たったね」

アイン「しまった。今ので耐久力が0になった。きゅー、ばたん（倒れる音）」

マスター「じゃあ、偽ライアスは君の剣を拾って振りかぶる。とどめをさそうとする」

レミイナ「偽物を突き飛ばすわ。アイン、危ない！」

マスター「じゃあ、命中判定」

レミイナ「当たり！」

マスター「じゃあ、偽ライアスは吹っ飛ばされる。で、いきおいあまって壁をぶち破り、空中に放り出される。それからひゅーっと落ちていってガシャンとガラスの割れるような音がする。そのあとちょっとして、ライアスとクリスが偽アインを連れて戻ってくる」

ライアス「大丈夫？」

レミイナ「アインが……」

クリス「心配した通りね。でも、アインにしては良くやったかな？」

レミィナの魔法でアインの傷を治し、全員揃ったところで偽アインを起こす四人。

ライアス「君は何者だい？」

偽アイン「あ、もう警戒しなくても大丈夫。さっきのショックで正気に戻ったから。さっきまではあいつに操られていたんだ」

偽アインが話し始める。

マスター「セーラの部屋にある鏡には魔物が取り憑いている。その魔物は近くにいる人間を鏡の中に引きずりこみ、鏡の中に閉じ込め、自分はその人間になりすますという」

クリス「じゃあ、今その魔物はセーラさんに化けているっていうの？」

マスター「たぶん……」

クリス「ウリエルと交信して確かめてみるわ。ウリエル、ウリエル」

マスター「『はい、およびですか？』」

クリス「こうこう、こういう場所にある家に行って、十五歳くらいの女の子がいるか確かめて」

マスター「しばらくして、『あっ、いました。結構可愛い娘ですね』という返事が返ってくる」
クリス「その魔物はセーラさんになりすましているわ」

アイン「その魔物、許せないぞ！」

ライアス「ところで僕たちがここに来たのはどういうわけ？」

マスター「（セーラを指さして）『その子が君たちを呼んだんだ。助けを求める気持ちが無意識のうち魔法を使って君たちを呼び寄せることになったんだ。彼女には魔法の才能があるよ。』

魔物の方はいきなり自分の領地に知らない人間が入り込んだから、僕のような鏡の像を支配して君たちを排除しようとしたんだ』」

クリス「どうやったら戻れるか分かる？」

マスター「『君たちは引きずりこまれた訳じゃないからその鏡から向こうに戻れる。でも彼女は……。魔物がいる限り……。』で、セーラさんが言う、『私のことは気にしないで……。』」

ライアス「いいえ、大丈夫ですよ。魔物を倒せば彼女にかかっている魔法も解けるんだろ？」

アイン「よし、そうと決まったら、向こうに戻ってその魔物を倒そう」

レミイナ「さんせー！」

そして、四人は鏡を潜り抜け、本当の世界へと戻って行く。

マスター「セーラさんは言う。『みなさん、気をつけて……。』」

決戦

マスター「鏡を抜けるとセーラさんの部屋だ。といっても〈本物の世界〉のセーラさんの部屋だけだ」

アイン「魔物はどこにいるんだ？」

マスター「探すまでもない。部屋の扉が開いてセーラさんの姿をした魔物が入ってくる。『待っていたぞ。向こうでのことは知っている。私が偽物だということを書いてはたまたまらんからな。ここで始末をつけてやる！』」

アイン「望むところだ！ お前を倒してセーラさんを救ける！」

そして、魔物との戦闘に入るのであった。

アインが斬りかかり、後ろからライアスが魔法で攻撃。そして、レミイナとクリスは、

レミイナ「がんばれー！」

クリス「アイン、また倒れたら承知しないから！」

二人とも果敢に戦うのだが、魔物の方は一向にこたえた様子がない。



マスター「『どうした、その程度か?』」

アイン「うー。そろそろこっちもやばい」

ライアス「しかし、ぜんぜん効いてそうにないな。そうだ、レミイさんその鏡を割って！
きつと奴の本体はあの鏡なんだ」

マスター「『ようやく気付いたか、しかしやらせん!』魔物が叫ぶと同時に鏡の中からセーラさんが現れて鏡の前に立ちはだかる。『その娘は本物のセーラだ。その娘をどうにかしない限り、鏡を割ることはできん』」

鏡の前に立ちはだかるセーラ。しかも、手には剣を持っていて、鏡に近づこうとすると攻撃してくる。しかも、アインは魔物の攻撃でぼろぼろ、もうダウン寸前である。

ライアス「アイン、ちょっと持ちこたえてて」

アイン「え?」

ライアス「セーラさんの剣を念力で落とす」

マスター「じゃあ、セーラさんの回避判定だね。(ダイスを振って) うん、剣を落とした」
レミイナ「今の内にセーラさんを押さえつけます」

マスター「じゃあ、敏捷度判定」

レミイナ「(ダイスを振って) 成功！」

クリス「鏡に手が出せそうなのは私だけか。しょうがないわ。鏡を叩くわ。武器になりそうなものは持ってないから素手ね」

マスター「クリスが拳を叩きつけると、鏡にひびがはいる。でもまだ割れない」

その間、アインは魔物と戦っていた。

マスター「こっちの攻撃は当たり」

アイン「いかん、また気絶してしまった。みんなごめくん。きゅん、ばたん」

マスター「魔物は鏡を割らせまいと、君たちの方へ突進してくるよ」

ライアス「全員で攻撃だ！」

何とか魔物が来る前に鏡を破壊しようとする三人であった。

レミイナ「セーラさんを離して鏡を叩きます」

マスター「じゃあ、ダメージを出して」

レミイナ「素手だから12点」

クリス「さすが怪力娘ね」

マスター「今ので盛大にひびが入ったね。次はライアスの番だ」

ライアス「短剣を使って叩こう。ダメージは、あ、ちょっとしょぼい」

マスター「その程度じゃまだダメだね。最後はクリス」

クリスの放った攻撃で、鏡は崩壊寸前になります。

マスター「魔物は『ひいー止めてくれーっ！ それ以上やられると……』といている」

ライアス「よし、攻撃を一旦止めてこいつに言おう。そうだな、じゃあ、命を助けるかわりにセーラさんを元に戻すんだ」

マスター「わ、わかった」

ライアス「後もう一つ。セーラさんを健康な体にすることはできるか？」

マスター「で、できる。だから鏡を割るのは……」

ライアス「じゃあそれもやって。そうしたら許してやろう」

魔物はセーラさんを治し、あつという間に逃げて行ってしまった。

マスター「君たちの戦いの騒ぎを聞きつけてアスレムさんが部屋に入ってくる。『セーラ、どうしたんだ！ あれ、君たちは!?』」

クリス「かくかくしかじか、こういう訳なんです」

マスター「『何と、そんなことが』と、彼は驚く」

レミイナ「セーラさんは大丈夫かしら？」

マスター「彼女はすぐに目を覚ます。顔には今までになく生気があふれている。親父おやじさんが駆け寄って優しく抱き起こす。セーラさんは『体……が軽い。何か気分もとっても良いわ』と言っている。そして、アスレムさんは言う、『君たちをこんなことに巻き込んで済まん。それに』」

クリス「だったら今日のこと先生に話してくれませんか？ 欠席にされるのはいやだから」

マスター「セーラさんを寝かしつけたあと、アスレムさんと君たちは学校へ行く。そして、君たちの担任の先生に、アスレムさんが事情を説明する。先生は、『クリス君の使い魔から話は聞いています。今日の欠席は取り消しておきましょう。そのかわり、今日のことをレポートにまとめてくること。いいですね？』」

そして、一行はそれぞれ家へと帰り、レポート作りに精を出すのであった。

レミイナ「きょうは、かがみのなかでまものにあいました。たいへんだったです」
マスター「それじゃ、小学生の作文だって（笑）」

——終わり——

「消えた魔法学園」いかがでしたでしょうか。これでRPGがどういうものか分かっていただけたでしょうか？

さて、次の章から実際のルールや設定の解説が始まるのですが、ただ設定やルールを並べても固い文章になりがちです。そこでアインたち四人にも手伝ってもらいながら、解説を進めて行くことにしましょう。



第二章 ワールドガイド



魔法学園案内

休み時間、アインが本のようなものを広げて読んでいる。

「やあ、珍しいね。勉強でもしてるの？」

「あ、ライアスか。学園案内を読んでいるんだ」

「学園案内？」

「いやね、この前みたいに校内で迷わないようにと思ってさ」

「どれどれ」

●生徒の皆さんへ ベルファール魔法学園校長 アップンツエラー

新入生のみなさん。まずは入学おめでとう。君たちは厳しい試験を潜り抜け、いま魔法使いとしての第一歩をここに印したのです。これからの四年間、健全な心と体、知識、そして魔法を身につけるよう頑張ってください。

●学園の成立

当学園の成立は今より数百年前、大賢者として名高い魔法使いハーマンが、時の王の許可をえて「魔法を世に広めるための学問所」を設立したのが始まりである。

設立以来学生は増え続け、百年前の王都移転にともない、現在の場所により大きなものが設立された。これが現在の魔法学園である。

●学園の理念

かつて、古き時代には魔法はごく一部の者だけが揮える力であった。これは、魔法使いたちが己の得た知識を独占していたためである。己の力を過信した魔法使いは愚かな振る舞いを繰り返し、知識を己だけのものと固く隠匿していたため、魔法は衰退していった。当時魔法の第一人者であった大賢者ハーマンはこのことを危惧し、それをふせぐために「魔法を伝授するための学校」を設立することを思い立ったのである。

魔法の力とは訓練すれば誰にでも使える力なのだから、これを普及させることにより、魔法に対する根拠のない恐れや、魔法使いの思い上がりもなくなると大賢者は考えたのである。また、魔法使いたちにその知識の交流の場を与えることによって、魔法の活性化も計ったのである。

生徒諸君もこの歴史を噛みしめ、日々の勉学に励んでもらいたい。

●当学園のカリキュラム

当学園では、魔法全般について、特に魔法の原理、こういった仕組みで魔法が働くかについてを重点的に指導する。また、魔法だけではなく、武術、学問、芸術、一般の諸知識についての授業も行う。これは、「魔法使い」たるべきものは、魔法だけでなく、健全な精神と肉体を持たなければならないというのが、当学園の方針だからである。

《システム》

当学園は四年制で、四つの学年が存在する。生徒たちはそれぞれの学年で一年間学んだ後、その成績によって上の学年へと移る。優秀な成績のためにより高い学年へと編入される者もある。

《クラス》

当学園に入学したものは、三十六人毎に一つのクラスにまとめられる。各学年は約五クラスに分けられている。基本的に一年間を同じクラスで通す。各クラスにはクラス担任と呼ばれる先生がつき、一年間諸君ら生徒たちの面倒を見る。

《授業》

授業は月曜から金曜までの五日間行われる。先にもいったように、魔法だけでなく広く様々な分野での授業を予定している。授業時間は一時間で、三十分の休み時間をはさんで一日に三つの授業が行われる。それぞれの授業には、その道の専門家が当たっており、密度の濃い内容となっている。

以下に教科の内容と教科担当の先生を紹介する。

基礎魔法 担当クレイトン先生

基礎魔法では魔法の力を制御し、操ることを学びます。またそのための精神力を鍛えることも必要です。魔法の理論は重要ですが、それ以上に、魔法の柔軟な使い方を学ぶため、実践を重視した授業を行います。

まあ、四年間なかよくつき合いましょう。

物理 担当ハルツ先生

魔法とともにこの世界を支配する理論、それが物理です。物理の理論を完全に修得することにより、魔法の力はさらなる発展を見せます。

私の授業ではおもに理論を重視し、講義を中心にやっけて行くつもりです。

生徒諸君には、予習、復習を常に行い、授業についてこれないことのないよう注意しておきます。

魔法学 担当アントラム先生

魔法はなぜ働くのかという理論を学びます。

特に注意する点はありませんが、頑張ってください。

生物 担当マトック先生

君たちは生き物についてどれくらい知っているでしょうか。生き物の世界にはまだまだ深い謎なぞが隠されています。私の授業では、実験や観察を中心に、すばらしい生き物の世界について学びます。

社会科 担当シヴレー先生

地理、歴史を教えるシヴレーです。この授業では魔法は教えませんが、他の授業と区別せず、身を入れて学んで下さい。

美術 担当シェーヴェル先生



芸術に必要な物は何でしょうか。それは「感性」です。美術では絵画、彫刻、魔法の順に実習を行って行きます。この三つを通し、あなた方の感性を開花させるのです。

音楽 担当ボーモン先生

歌唱、楽器の演奏、魔法の三つを教える。特にどれを重点的にやるということはないが、一つもおろそかにはしないでもらいたい。

なお、やる気のない者は私の授業にはでないように。

礼法 担当キューレ先生

礼儀作法は、人が人として生きてゆくために欠かせない物です。特に最近では礼が軽視されがちな世の中となってきました。

このような時こそ、心を引き締め、礼儀正しい人物にならねばなりません。

家庭科 担当ペルジエ先生

料理、裁縫、その他家事全般を教えます。

以上の三つに関した魔法も教えます。

保健 担当エリシエル先生（先生は校医も兼任しておられます）

医術と人を治すための魔法を学びます。

どちらも人の命にかかわる物ですから、ふざけた態度はとらないように。

また、ちょっとした怪我で保健室に来たりしたらたき出すのでそのつもりで。

占術 担当テユレリー先生

占いの基本は多くのことを感じとることです。周囲を良く観察すること、魔法を使って隠された物事を見抜くことを学びます。

武術 担当バノン先生

護身術と戦闘時における魔法を教える。

武術の基本は心、何事にも負けない心です。

私の授業では精神力を鍛えることに重点をおいたトレーニングを行う。

体育 担当ブレス先生

楽しく体を動かすことを目標に授業をします。魔法使いの人はとかく運動不足になりがちです。そうならないためにも、今から体を動かす習慣をつけましょう。

授業は主に球技を中心としたゲームを行いたいと思います。

馬術 担当ヴァシユラン先生

馬の扱いと馬を扱う魔法を教えます。

馬は人にとって最も近い友人です。授業を通して馬のすばらしさを知って下さい。

《特別な授業》

学園では通常の授業に加え、屋外実習、林間学校などの特別な授業も行っている。

屋外実習

屋外で行う授業のことである。単に屋内では使えない魔法（天候の制御等）を使うために行う。

また、美術の授業での屋外写生、野外生物の観察もこれに含まれる。

林間学校

夏休みを利用して山などで数日を過ごすというもので、学習のためというよりは、自然に慣れ親しむという情操教育の一環である。八月の半ばから一週間ほどかけて行われる。

《日程》

学園の一年は四月から始まって三つの期に分けられている。四〜七月が一学期。八月の夏休みの後九〜十二月が二学期。一〜三月末が三学期である。それぞれの学期の真ん中とおわりにはそれぞれ中間試験、期末試験が設けられている。

《試験》

先にも書いたように、年六回の試験が行われる。その内容は、講義内容に関する筆記試験と、魔法を実際に使う実技試験の二種類である。

筆記試験については特に説明する必要はないが、実技試験について少し説明したい。

実技試験は、生徒諸君が実際にどれくらいの魔法を使いこなせるかを見る試験である。試験官である先生の前で、課題となっている魔法を使うというものである。

三年以降の高学年では、魔法をいかにして応用するかを試験する。担当の先生から課題を出され、それを魔法を用いて解決するという形で行う。

《校舎案内》

本校は魔法と相性が良いといわれるヘイゼルの木の上、高さ三十メートルに位置している。

さらに各木に魔法の使用を容易にするための魔法が封じられており、魔法を学ぶに良好な環境を提供している。

入り口は地上部に転移の魔法陣が備えられており、ここから出入りする。

正門

この正門は櫨かしの古木を魔法で変化させたもので、第一期卒業生たちが記念に製作したものである。本校のシンボルであるヘイゼルの木の杖つえを持った像が左右に配されている。

庭園

この庭園は観賞用ではなく、授業のためのものである。ここには薬草などが多く植えられ、それらの見分けかた、扱いかたを学ぶ教材となっている。また、庭木等も、植物を扱う魔法の練習台として扱われている。

鐘楼

各授業の終わり、始まりを知らせる〈時の鐘〉が備えられている。全て魔法により、自動的に鳴るよう設定されている。

実習棟

ここは主に魔法のかけ方を練習する教室が設置されている。

・家庭科室

家庭科の授業を行う教室。一般家庭における調理器具から、専門店並の機材まで、すべてがそろえられている。

・生物室、薬学室

生物の授業を行う教室。生物の実験および、薬草調合用の機材がそろえられている。

・物理室

物理の授業を行う教室。物理法則を説明するための設備がされている。

・美術室

この教室には、過去の卒業生が創った美術品や幻影の中でも特にできのよいものが展示されている。中には、卒業後芸術の大家として活躍している生徒の作品もあり、それらを鑑賞することで審美眼を養ってもらいたい。

・魔法実習室

授業で教わった魔法を実際に使う練習をする部屋。魔法陣、触媒等、魔法用の機材は最新のものが使われている。

・音楽室

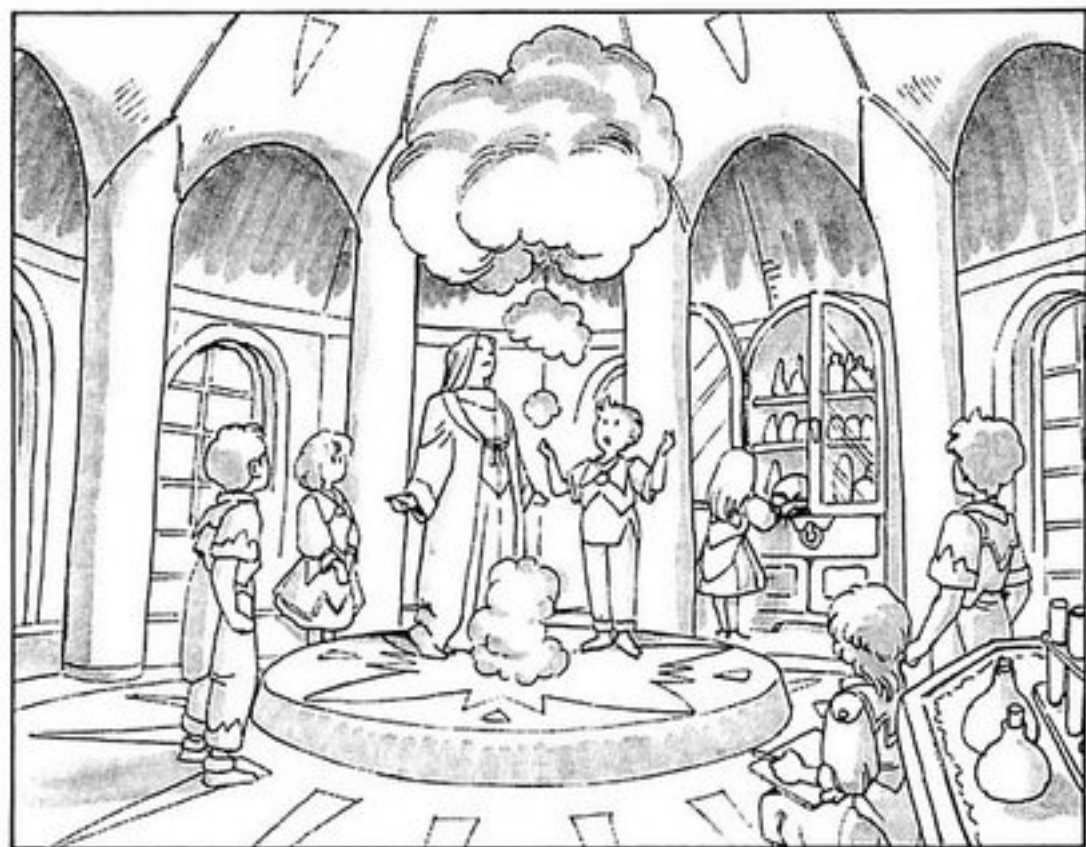
音楽の授業を行う教室。部屋全体に音避けの魔法文字がきざまれ、周囲を気にせずのびのびと演奏ができる作りとなっている。また音楽の鑑賞用に過去の名曲を封印した壺つぼが置かれている。この封印の壺コレクションは数百点にもおよびヴァシユラン最大の収録数を誇っている。

・医務室

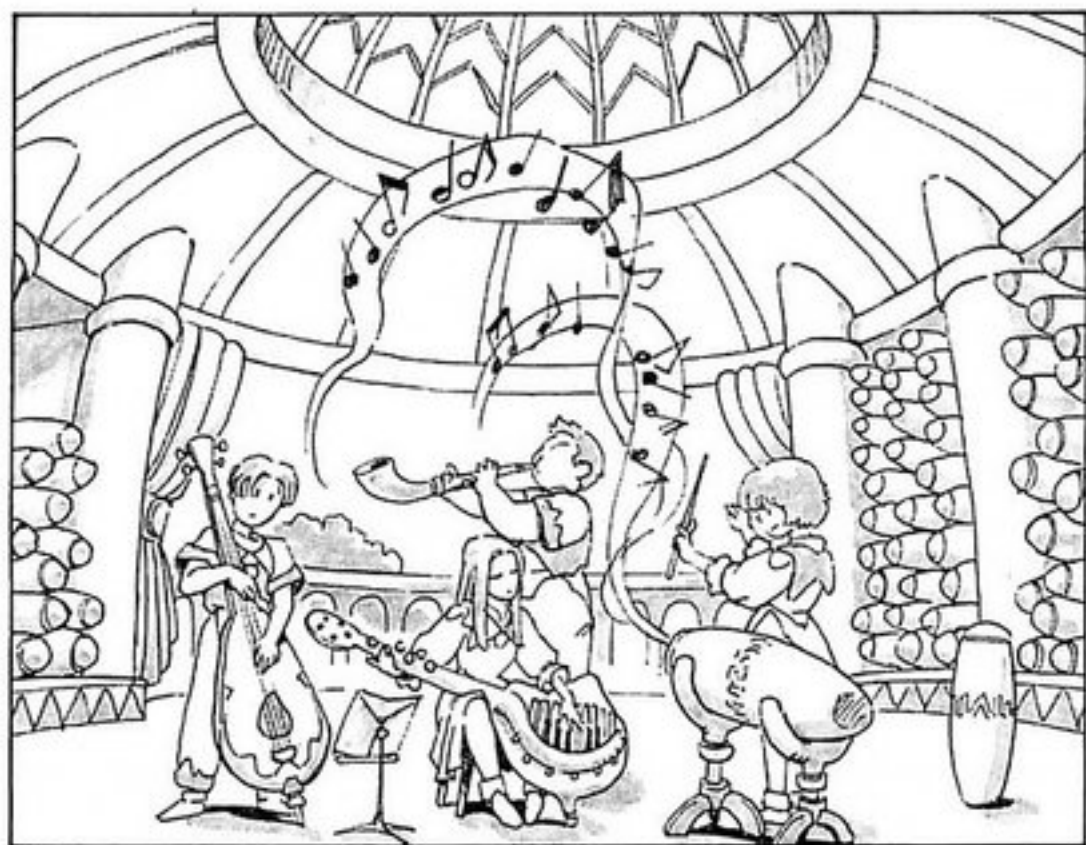
校医のエリシエル先生がいらっしやり、常に諸君らの健康を維持すべく努めておられます。

・教員室

次の授業のために先生が待機する部屋である。基本的に生徒は立入禁止である。用のある場合はノックし、先生の許可を得てはいること。



魔法實習室



音樂室

・戦術研究室

武術の授業の一環として、戦いの中で魔法使いはどうか行動すれば良いのかを学ぶ。過去の大きな戦いの映像が水晶球に記録されていて、生徒諸君はそれを見て戦いについて学ぶことになる。

・占術室

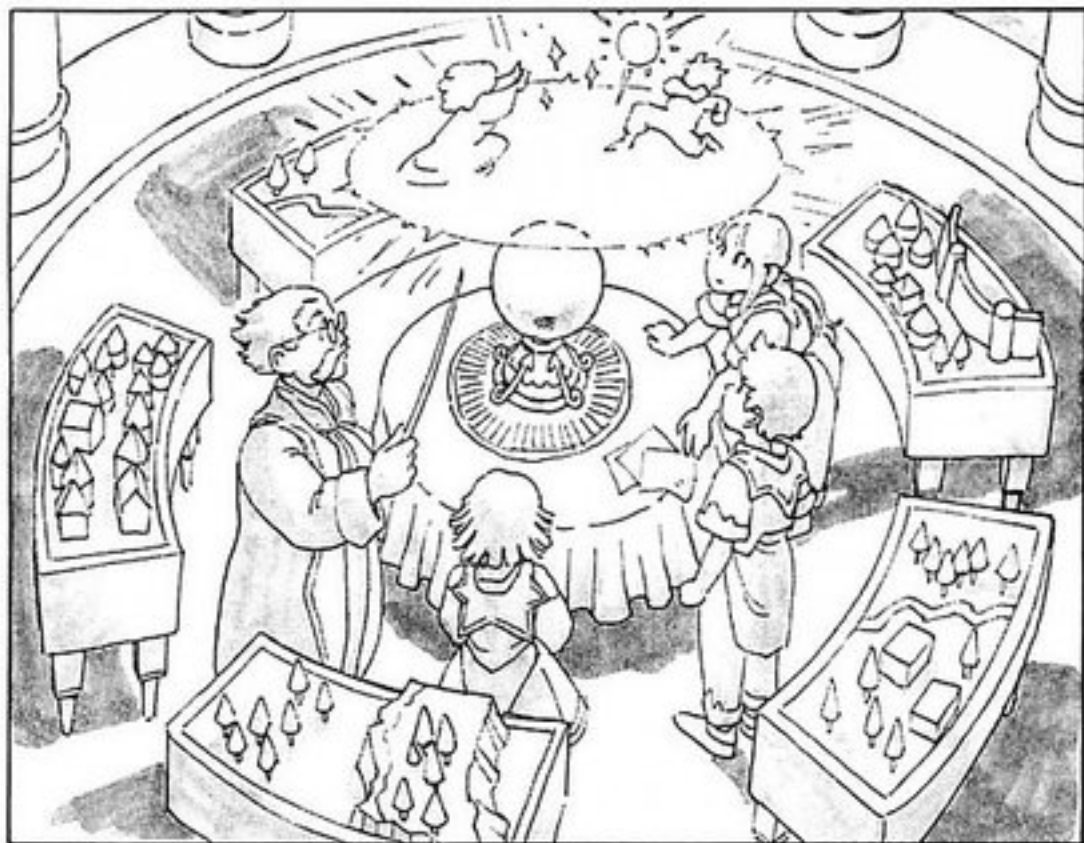
占術を学ぶための教室。水晶球、カード、星座を見るための天球儀など、占術に使われるありとあらゆるものがそろえられている。占星術には不可欠な星座について学ぶためのプラネタリウムも設置されている。さらに上部は天文台となっている。観測時は宙に浮かび上がり、良好な環境で観測ができるよう、配慮がなされている。

・用務員室

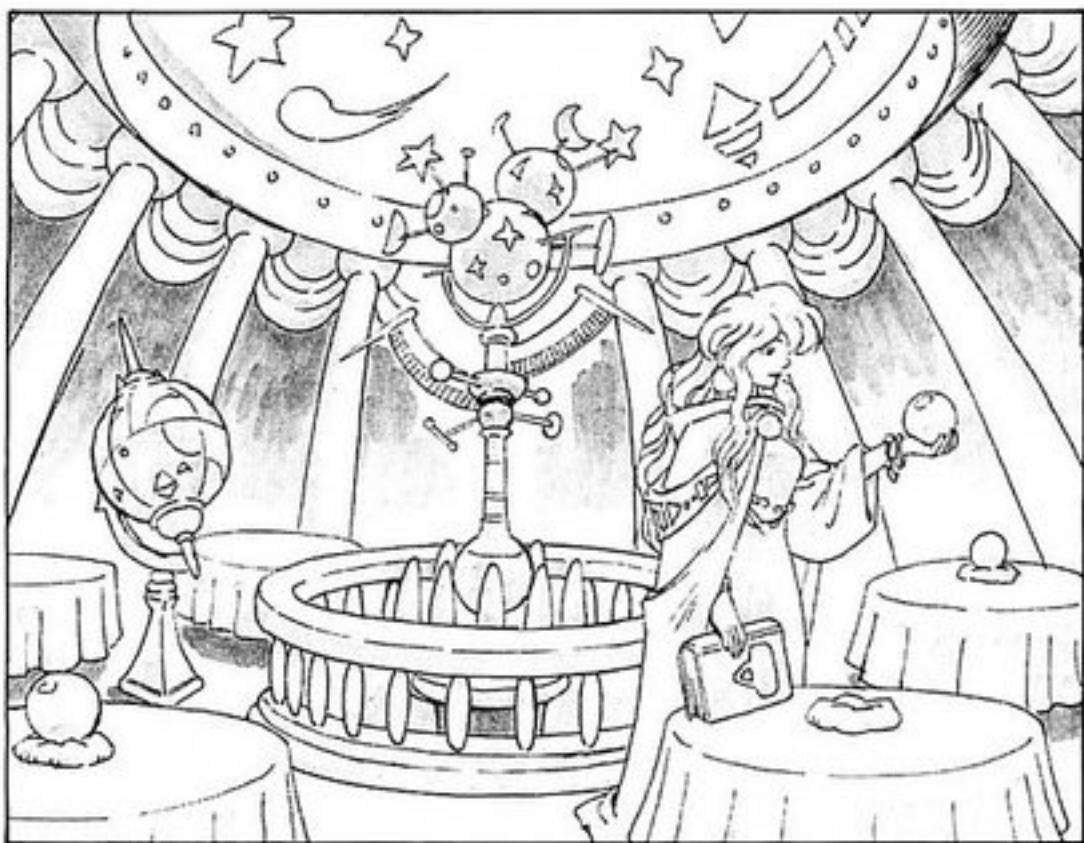
用務員が待機している。器物に関する問題が発生した場合はここへ来るように。

・購買部（ルーン文具店）

文房具、魔法用具（杖、魔法陣、葉草など）を販売しています。また、本、ノートのコピーも行っています。どうぞ御利用下さい。



戰術研究室



占術室

・学生食堂

ただいま当店では新入生歓迎フェアを行っています。一年生の方に限り、ランチメニューが半額になっています。

——ランチセット新入生メニュー——

若鳥の壺焼きつぼ（パン、サラダ、お茶つき） 2シルバ

東校舎

ここは魔法の実習をともしなわなない授業を行うための教室が置かれている。また、ホームルームもこの教室で行う。

東グラウンド

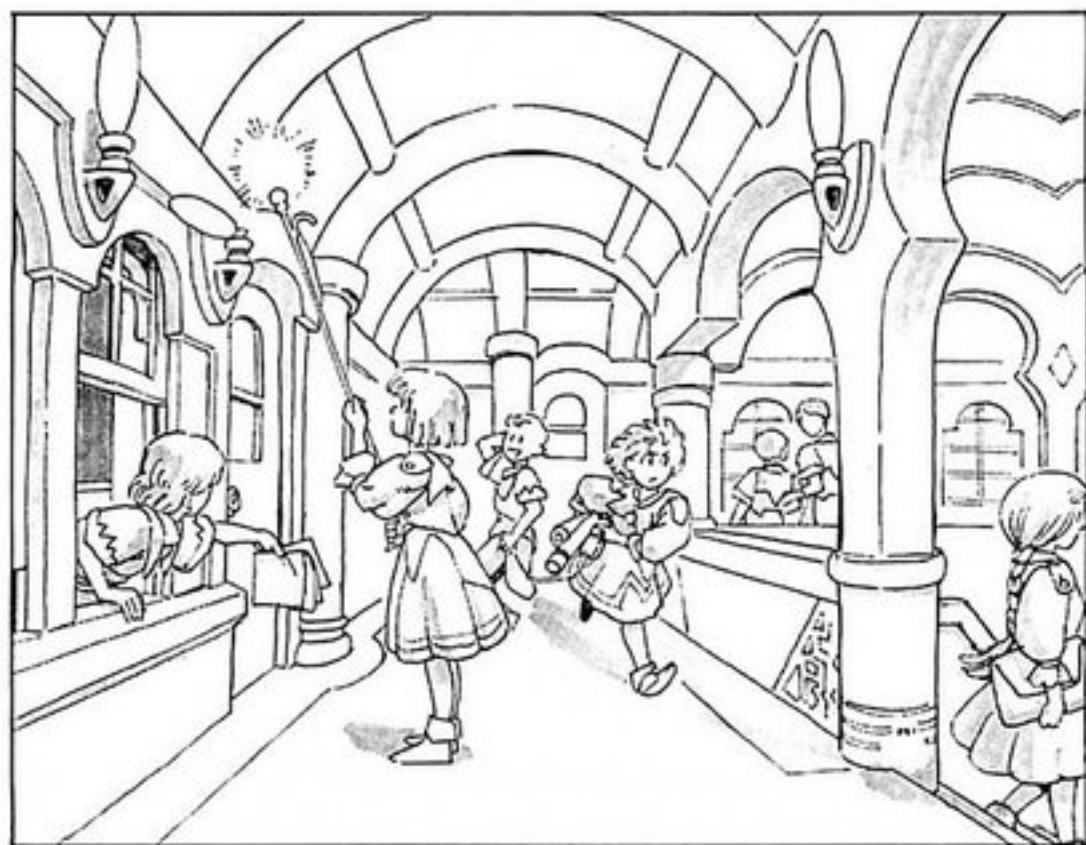
ここは馬術および武術の練習場である。北側は馬術の練習場、南側は武術の練習場である。なお更衣室はグラウンドの南端に置かれている。

男子寮、女子寮

遠隔地からやってきた生徒が寝泊まりするための施設。寮内は魔法の力によって上下水道、冷暖房が完備されている。



食堂



東校舎

図書館

地下一階、地上三階の建物。魔法に限らず、各方面のあらゆる書物が納められている。地上部分には、一般に開放されている書物が納められていて、学園の生徒なら誰でも見ることがができる。地下は重要文書保管室となっている。閲覧には学園長の許可が必要である。各階には学習室が設けられており、静かな雰囲気の中で学習することが可能となっている。

教務棟

学園の先生が利用するための部屋がそろえてある。先生一人に一つの部屋が割り当てられている。

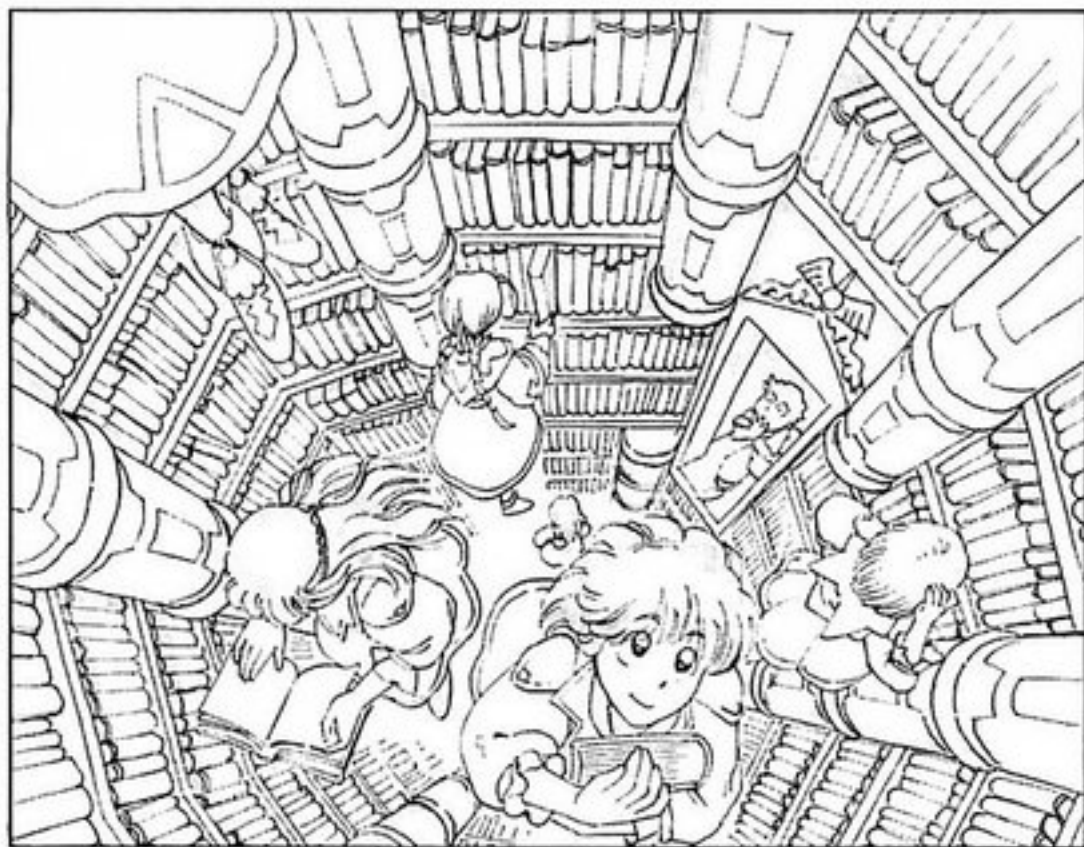
この教務棟の一階部分は、事務室となっており、学園内の事務的な手続きが行われている（書類の管理など）。

講堂

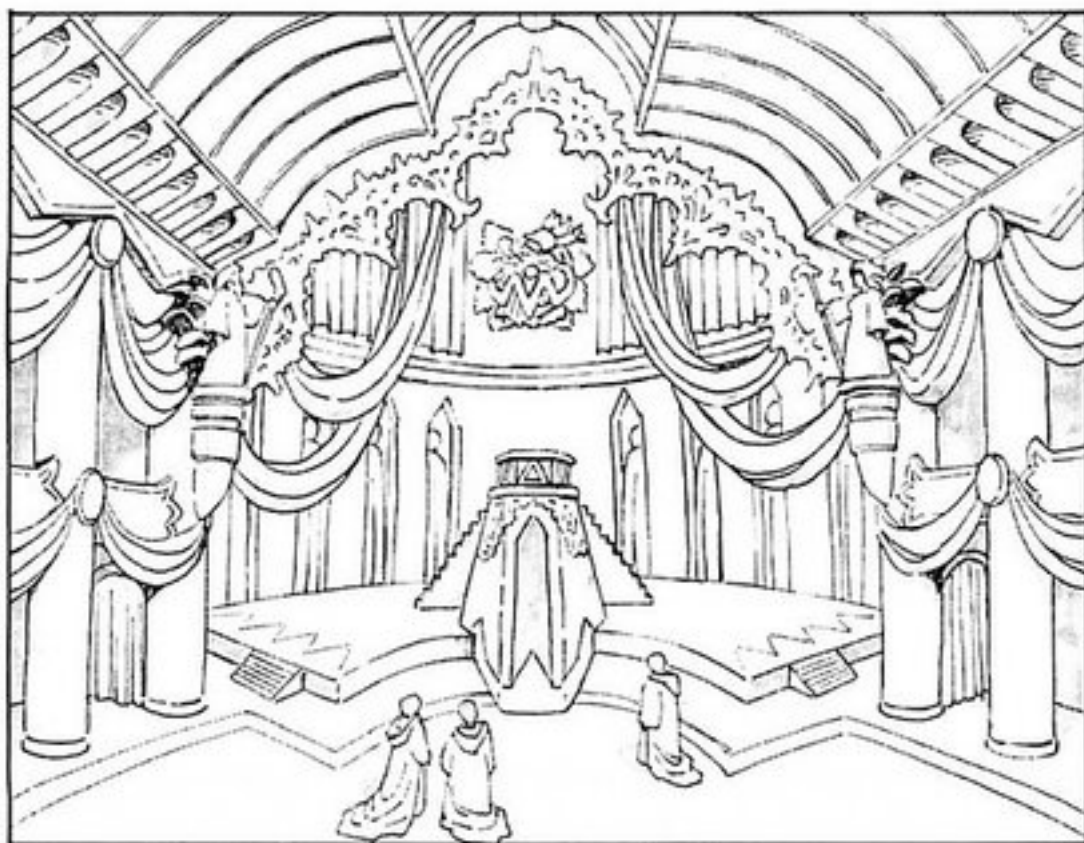
式典等に使用される。一般生徒の立ち入りは禁じられているので注意すること。

旧校舎

老朽化のため危険になっているので、生徒諸君は近寄らないよう注意してもらいたい。



図書館



講堂

《これからの学園生活》

これからの学園生活を始めるに当り、生徒手帳にしるされた校則に目を通し、違反の無いよう注意するように。また、授業は四月七日の月曜から開始する。この学園案内に各クラスの間割表がはさみ込まれているので、これを見て忘れ物の無いよう気をつけるように。

《校則からの抜粋》

心構えについて

各人が魔法使いであるという自覚を持ち、魔法の悪用、乱用は慎まなければいけない。

服装について

学園内では指定された制服および校章を着用すること。

礼服について

当学園には儀典用の礼服が存在する。始業式、終業式、卒業式にはこれを着用すること。

休日について

毎週土曜、日曜を休日とする。この他、各祭日および、四月十日の創立記念日も休日とする。

1年A組時間割表

★午前部

	①	②	③	④	⑤
1 9:00 ∩ 10:00	乗馬 又は 家庭科	医術	占術	物理	生物
2 10:30 ∩ 11:30	基礎魔法	社会科	礼法	体育	音楽

★午後部

3 12:30 ∩ 13:30	武術	技術	魔法学	美術	自由研究
--------------------------	----	----	-----	----	------

※自由研究がどんな授業かは設定していません。
「魔法学園」を遊ぶ皆さんの都合で好きに使って下さい。

マルスラン・タウンガイド

放課後、家へ帰ろうとしているレミィに、アインがおずおずと声をかけます。

「や、やあ。レミィナさん。あの……」

「なあに？」

「い、いや……引越して来たばかりなんだよね？ だから、僕が街を案内しようかと思っ
て……」

「えっ、ホント？ うれしいわ」

（「ワワッ。う、うれしいだって……。言っただけ良かった……」）

と、そこへクリスとライアスがやってきました。

「あら、おもしろいこと話してるわね。私も一緒に行かせてもらおうかしら？」

「アインだけじゃ心配ですしね」

「じゃあ、みんなで行きましょーっ!!」

アイン君はといえば、ポーゼンとレミィの言葉にうなづく事しかできませんでした。

マルスランの街



「ああ、一人きりの夢が……」

かくして四人はマルスラン巡りへと出発したのでした。

「ねえ。これからどこを案内してくれるの？」

「レミィはどこからがいい？」

「じゃあ、あそこのでっかいお家のあるところ！」

「お家ってあなた、あそこはお城よ、お・し・ろ！」

「やれやれ、レミィさんには最初から説明した方が良いみたいですね」

「じゃあライアス、お願いするわ」

ライアスは地面に地図を書きはじめます。

《世界について》

今僕たちがいるこの場所のことを何というか知ってますか？ 「フェルミエ」？ まあ、確かにその通りですが、フェルミエというのは僕らのいるこの大陸の名前ですよ。

僕たちのこの世界は「フロマジア」といいますが、そのフロマジアの中央にあるのがこのフェルミエなのです。

で、ですね。ここが、フェルミエ。で、さっきの質問なんですけど、僕たちが今いる国の名

マルスランの街とその周辺



前を聞こうと思ったんですよ。この国ですね。

知らない？　じゃあ教えましょう。この国の名前はヴァシユラン王国。ちなみに、この二重丸のついている場所は僕たちが今いる街、マルスランです。全体図はこんな感じ。

《王城》

この国を治めているのは、女王ユーム・ラ・ヴァシユラン三世陛下。さっきレミイさんの言っていた大きな家っていうのは、女王様の居城、アーウィン城のことです。きれいな形でしょう。何でも有名な建築家を作ったらしいですよ。

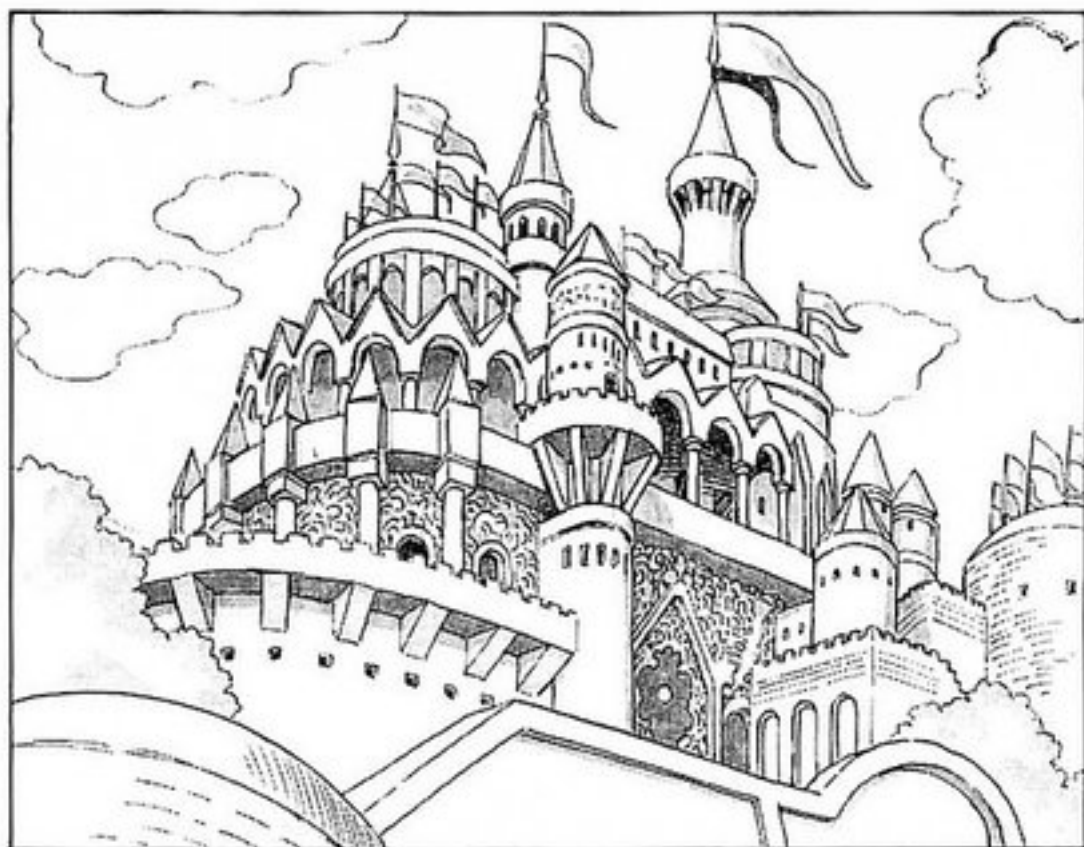
え、何ですか？　確かにこんなところで話し込んでいてもしょうがないですね。そろそろ行きましょうか。まず賢者の通りから案内していくといいんじゃないですか？

《賢者の通り》

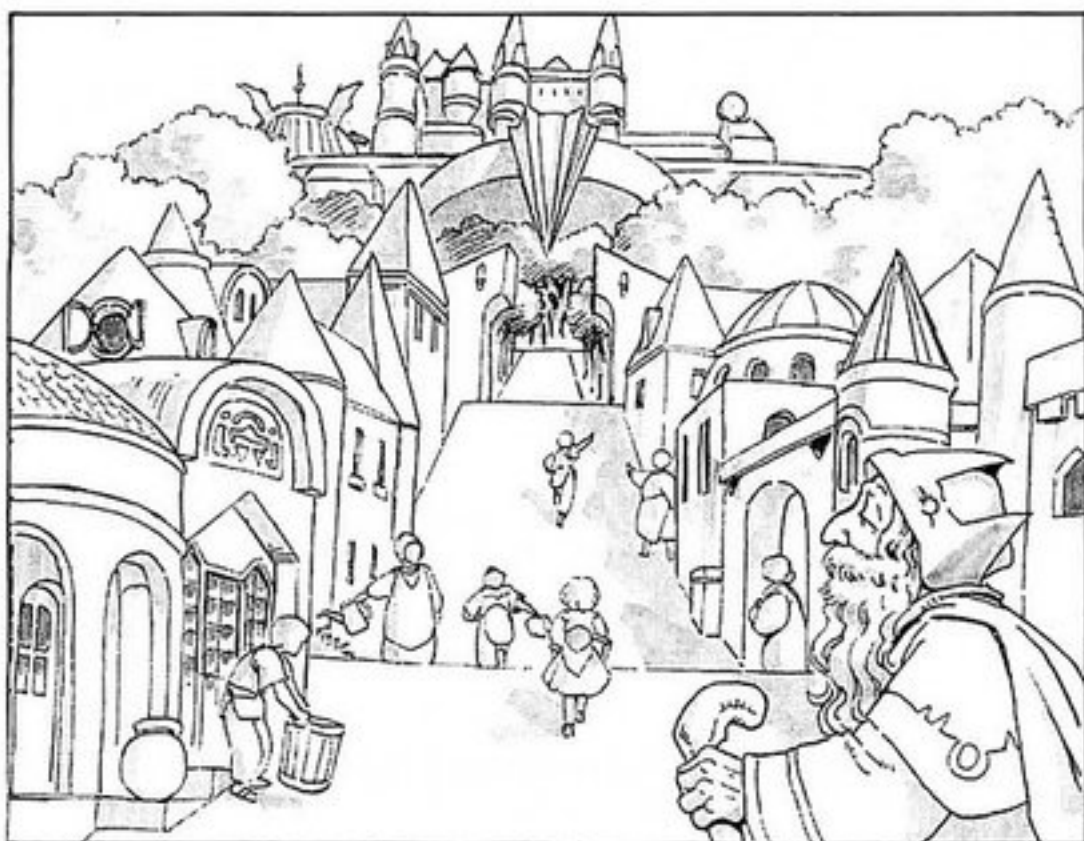
四人は学園前の広い通りを歩いて行きます。

「そういえば、この通りって、賢者の通りって名前だったけ」

「いつも通ってる道じゃない。アインそんなことも忘れてたの？　じゃあ、いいわ。説明してあげる」



アーウィン城



賢者の通り

ここは賢者の通りと呼ばれている道。なぜかっていうと多くの学問所や研究所が建っているからよ。

もちろん、魔法学園もその一つ。道のこっち側（といって西側を指さす）には小さな塾とかが集まっているわ。読み書きとか算術を教えるようなところね。で、反対側には大きな学問所とか研究所が集まっているの。中には魔法学園みたいに魔法を教えているところもあるわ。

「あそこの建物はなに？」

あそこはバルカス学問所っていうところよ、レミィ。確か古代史について教えているところね。魔法学園を抜かせばこの通りで一番大きな学問所ね。あそこの図書室には結構珍しい本が集められてるらしいわよ。

あ、その角を左ね。

バルカス学問所

古代の歴史について教えている学問所。この学問所に名をとられているバルカスという人は、この街一番の蔵書家とも言われています。古代の貴重な文献が数多く収集されているといわれ、閲覧料さえ払えばそれらの本を見ることが出来ます。

《まじない通り》

四人は賢者の通りにつながる道の一つへ入りました。出店のようなものが所せましと並んでいて、あたりには異様なきつい匂いにおが漂っています。良く見ればどれも占いの店や、魔法に關係するものを扱っている店ばかりです。匂いも学校で良く嗅ぎ慣れた薬草の匂いでした。

「怪しい雰囲気だね」

「あら、アインあなたも魔法使いの卵なんだから、こんな雰囲気にも慣れとかないと」
「どうも、こういうのは苦手だよ」

そう、ここは魔法使いや占いの師が店を構える通り。ここの店の半分は魔法を使う人のためのもの。あそこは魔法をかけるときに使う薬草を扱う店、あそこは魔法書を扱う本屋、あそこは空飛ぶほうきを売っている店よ。あとの半分は魔法をかけるお店と占いの店。

「呪文屋じゆもんや」って看板がかかっている店はお金をとって魔法をかけてくれる店。

え？ 魔法をかけるなら「魔法の瓶づめ」を買った方がはやいって？

ええ、確かに「魔法の瓶づめ」なら雑貨屋でも売ってるし、値段も安いものね。でも、ここでかけてくれる魔法はもっと高度なものよ。怪我を一瞬にして治したり、遠く離れた土地へ一瞬にして送ってもらったり、なんてのは「瓶づめ」にはできない芸当よね。

それから占いの師の店。占いっていうのは占いの腕によって当たりはずれはあるけど、まだ

100%完全に当たる占いというのではないわ。でも、100%に限りなく近いっていうのはいるのよ。例えばあそこの「グレイユ相談所」は結構評判の店ね。ただ、一回の相談が一万シルバもするらしいから、私たちには手がでないわね。

ミュロルの家

占術師ミュロル（彼女は少女といっても良い位の外見をしているそうです）の店。その中率はこの街でも一、二を争っています。ただ、下らない相談は一切相手にしようとしません。

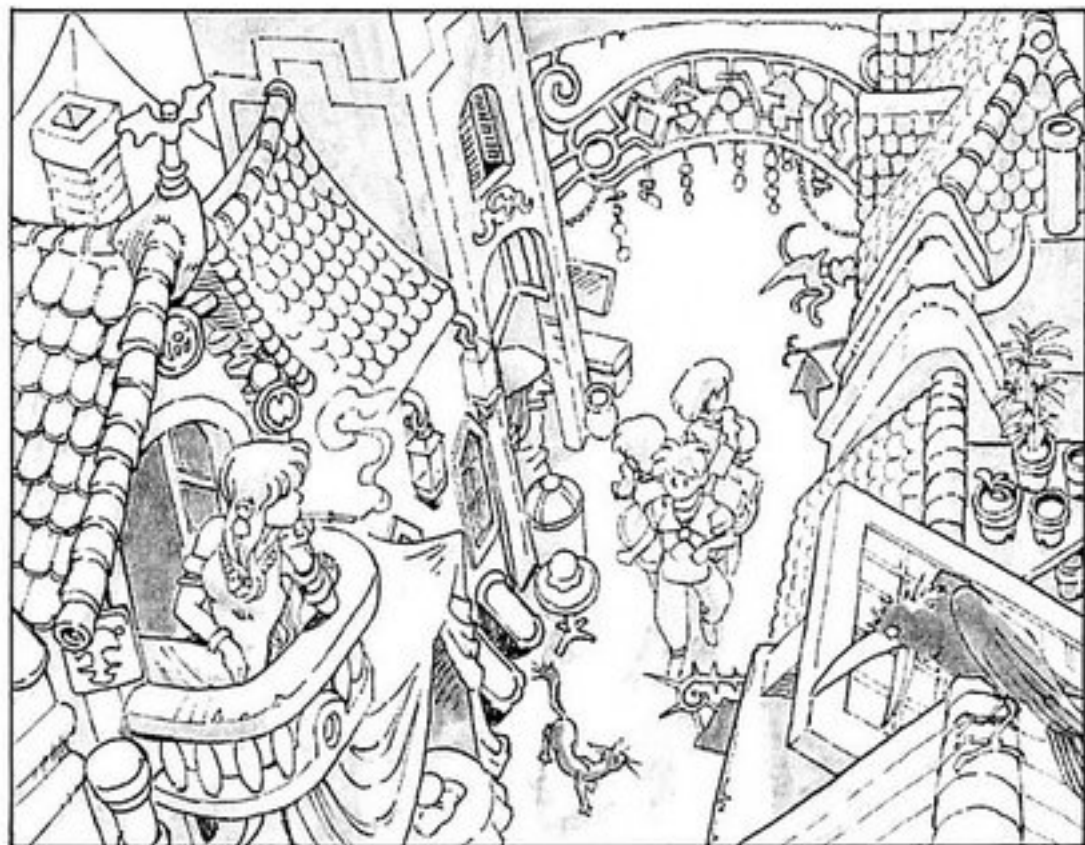
グレイユ相談所

占術師グレイユの店。高名な占い師で的中率は高く、いつも相談者が後を絶ちません。現在では、相談をするのに予約をいれて何日も待たされるような状態となっています。相談料は高く、一般人にはとうてい手がでる値段ではありません。

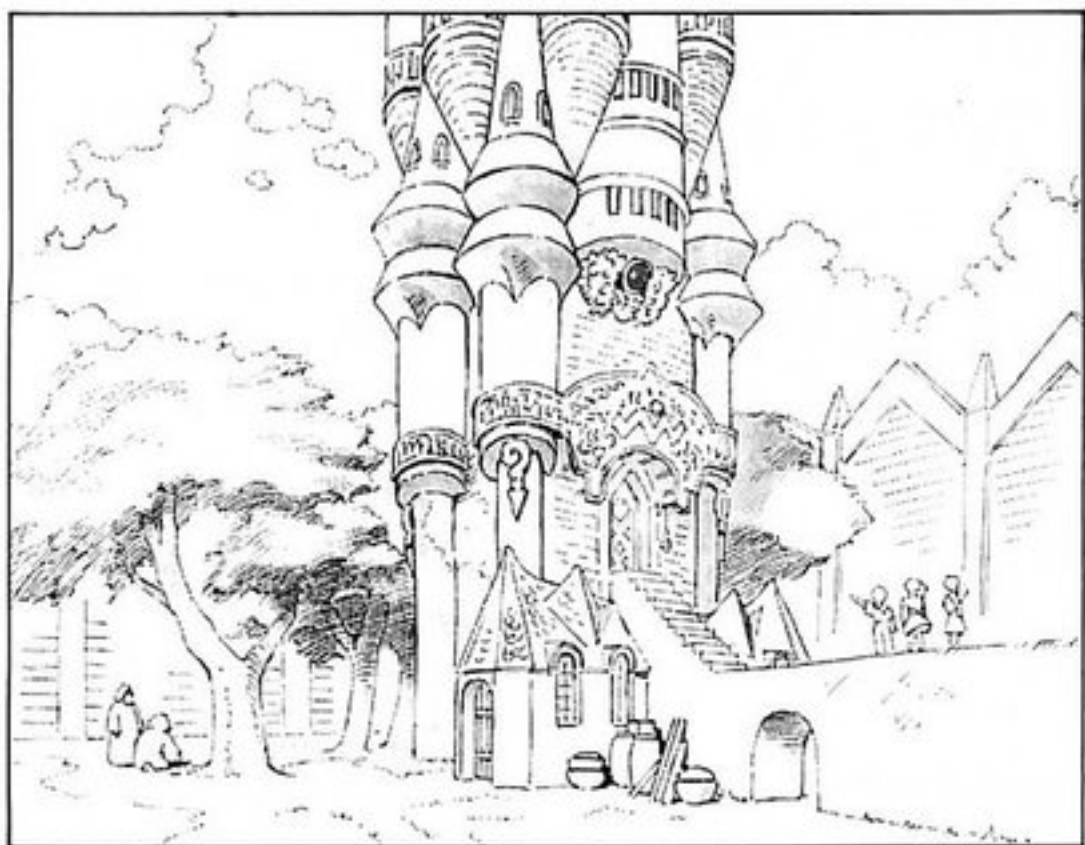
《魔法使い協会》

通りの奥へ入って行くと、大きな塔が建っています。

「あれは魔法使い協会。といっても支部の一つだけど。えっ!? 知らない!? レミィあなた魔



まじない通り



魔法使い協会

法学園にかよってんでしょ。そんなことも知らないなんて。いちいち説明するのも疲れるわ。ライアス、変わってくれない？」

ま、いいですよ。高度な魔法を使うことのできる人たちは「魔法使い」と呼ばれています。魔法使い協会というのはこの「魔法使い」たちを束ねている組織のことです。

ここで行われている試験に受かると、魔法使いの免許を発行してくれるんです。

なぜそんなことをしてるかというところ、高度な魔法が安易に使われるのを防ぐため。試験で高位魔法を使うにふさわしい力と心を持った人を選び出しているんですね。

協会はその他にも、新しい魔法を開発したりとか、「魔法使い」たちのバックアップ（魔法に必要な材料や道具を格安で販売したり）なんてこともしています。

僕たちのいる魔法学園もこの魔法使い協会の仕事の一つですよ。若い「魔法使い」を育成してる訳ですね。魔法使い協会は、魔法を正しく世間に広めることを目標としてるからです。

さて、この通りはここで行き止まりだから、引き返しましょう。

《学生通り》

四人は学園まで戻り、今度は西へ向かいます。

「こっちはいつもの帰り道ね」

「そう。レミィ、ここの通りはなんていうか知ってる？」

「えーと、学生通り！」

「じゃあ、この通りのことはわかる？」

「うん！」

ここは私たちがみたいな生徒がいっぱいいるから学生通りって言うのよね。あと、食べ物屋さんとか文房具屋さんとかもいっぱいあるの。

あ、あそこは子山羊亭ね。あそこって変な食べ物がいっぱいあるのよね。あそこの雑貨屋さんはおばちゃん優しいのよ。この前お買い物にいったらお菓子をくれたの。(レミィ) たらものに釣られちゃって。単純なんだから。でも、親切なことは確かね。ちょっとお節介なところもあるけど」

子山羊亭

店の親父は魔法使いで、自称料理魔法の大家。よく新しい料理魔法を開発しては、新メニューとして店先に並べています。新メニューの大半は食べたもんじゃないという代物ですが、なぜかこの店に来る学生は多いのです。というのは、新メニューは普通の料理に比べてバカみたいに安いので、お金のない学生がよく来ているのです。おやじさんもその事をわかっていて、

常に新メニューを作り続けています。

へら鹿屋

学生向けの雑貨、文具などを扱っている店。店主のおばさんが面倒見の良い人で、金に困った学生などに金を貸したり、アルバイトを紹介したりしてくれます。

《下宿街》

四人は学生通りを抜け、新たな通りへと入って行きます。

「あ、あそこってクレアちゃんのお家よ」

「この辺りは下宿屋が多いからね。だから下宿街っていうんだ」

「あら、アイン良く知ってたわね」

ここは下宿屋が多く集まっている通り、下宿街。何でかっていうと……何でだろ？

「それは、この街に学生が多いからですよ。魔法学園や、賢者の通りの学問所がありますからね」

ありがと、ライアス。で、僕のクラスなんかにも、結構下宿している奴やつは多い。なにしろこの街出身の生徒って、クラスの半分もいないんだ。



学生通り



広場

《広場》

四人は街の中央の広場へ来ました。広場では市が開かれていて、多く屋台が出ています。

「さあ、らっしゃい！」「安いよ安いよ！」

あちこちから露店商の声が聞こえてきます。と、そのうちの一つから、レミィに向かっていせいの良い声がとんで行きました。

「どうだい、お嬢ちゃん。ちょっと見てきなよ」

「あっ、このペンダント、かわいいー、これください」

「ちょっとレミィ。なに言い値通りにお金出してんのよ。こんなの五十がいいところよ」

「うーんきついなあ。じゃあ八十五までまけよう」

「じゃあいいわ、買わないから」

「お嬢ちゃんには負けた、七十五ってえとどこでどうだい？」

「いいわ。はい、これお金ね。レミィ、こういうところでは値切るのが常識よ」

ここは広場。いつも市が開かれてるの。

「おや、何やってんだい？　ほう、そっちの子に案内してたのか。ようし、じゃあサービスつ

いでだ、俺おれが解説してあげちゃおう」

「この市はすごいぞ、「手に入らない物はない」っていわれてるくらいだ。たぶん世界一だろうね。それにこの広場は市だけじゃあない。あそこの建物はほら、レオール劇場さ。この辺りじゃあ一番格式高い劇場なんだ。それにあそこにはアーダ教会がある。神様を信じてる奴はあんまり多いとはいえないが、建物の美しさは天下一品さ。それに今日は出てないけど、休日になると芸人たちがやってきて芸を披露する。まだ見てないんなら一度は見た方がいいな。」

「おじさんありがとう」

なあに、いいってことよ。

《時計通り》

ごーん、ごーん、ごーん。

「あら、三時ね」

あそこにあるのは時計塔。魔法使い協会が作ったのよ。魔法で動いていて、一時間毎に鐘がなって時間を教えてくれるわ。あの時計塔があるからここは時計通りというの。

ただ、あの塔を抜かすとあまり私たちに縁がないところよ。なぜって……。

「あ、あそこ、お父さんのお店だわ。よっていきましょ」

四人がクロシエット商会へと入って行くと、支配人らしき人がかけよってきました。

「これはこれはお嬢様」

「皆に街を案内してもらってるのよ」

「じゃあ、この辺りは私が御説明しましょう」

え、こほん。この時計通りには私共のような交易を行っている事務所が多く並んでいます。

ここでは一日に何百万シルバもお金が動くと言われております。

ここにそういった店があるのは、あそこにある役所のためでしょう。交易などは役所での手続きが結構多いので、自然と近くに集まってきた訳ですね。

さて、このクロシエット商会ですが、そもそも……

「さ、行きましょか」

あ、ちょっとまだ話は終わって……

《住宅街》

四人はいったん北へ戻り、今度は下宿街を南に抜けて行きます。

「あっちは僕らの家の方だな」

「あそこはただ家がならんでいてだけで案内するようなこともないわね」

「そうだね、南へ行って、職人街に入ろう」

《職人街》

「あつ、あそこ靴がいっぱい並んでるわ。あ、あっちにも。あれ？ ここにも？」

「そう、ここは靴屋通りだからよ。そっちはパン屋通り、あそこを曲がると仕立て屋があるわ。

この辺りは職人たちの暮らす場所」

ここでは靴なら靴、仕立てなら仕立てって、同じ職人が一ヶ所に集まって暮らしているの。なぜかっていうとギルドにとって便利だから。

ギルドっていうのはまあ、職人たちの組合ね。職人一人のできることはたいしてないから、皆であつまって組織を作った訳。ギルドのやっていることは、魔法使い協会とあまり変わらないわ。職人のバックアップ、技術開発、職人の免許をだしたりっていうところね。

職人街の中央には大きな建物があります。色々な様式の建物がごちゃごちゃに建っていて、それを通路がむりやりつなげています。

ここがギルドホール。あそこの建物一つ一つが一つの独立したギルドなの。そう、いい忘れてたけど、ギルドはその職種毎にあるのよ。靴屋ギルド、鍛冶師ギルド、細工師ギルド……。それだけいっぱいあるギルドを無理に一ヶ所に集めたからあんな変な建物になったのよ。

《商店街》

職人街を南に抜けると、様々な店が並んだ通りに入ります。

「あそこの宝石屋は今はやっている店よ。あそこのブローチが結構可愛^{かわい}いんだって」
意外に女の娘らしい面を見せるクリスでした。

タミエ宝石店

宝石や貴金属を扱っている店。店の女主人であるタミエさんのデザインする装飾品は若い女性たちの人気を集めています。

《宿場街》

「ここ、どこ？」

「宿場街。宿屋のあるところです」

「ライアス、ついでに説明してあげたらどうかしら？」

「じゃあ……。えー、このマルスランは結構交易が盛んなんですよ。だから、こうしてよその土地から来た人たちを受け入れるため、あんな沢山の宿屋が作られたんです。門の近くにあるのは普通の宿屋、ちょっと奥に入ったところのは団体専門の宿屋——隊商とかを泊めるための宿ですね——、一番奥は歓楽街なんですが……」

「あら、見るだけなら大丈夫よ。それにまだ時間も早いし」

「あ、ちょっとクリスさん……」

《歓楽街》

クリスはスタスタと歓楽街へと入ってゆきます。

「じゃ、ライアス。説明たのむわね」

ふう。ここはですね、歓楽街というところですよ。

今は開いている店の方が少ないですけど、夜になると賑わうのがこの辺りですね。

まあ、酒場とか、賭博場とばくじやうとか、娼館しょうかんとかがあります。

え、娼館しょうかんて何か？ ですか。それは……

「レミィみたいな子供は知らなくていいの」

「あっ、ひどーい」

「そろそろ戻らない？」

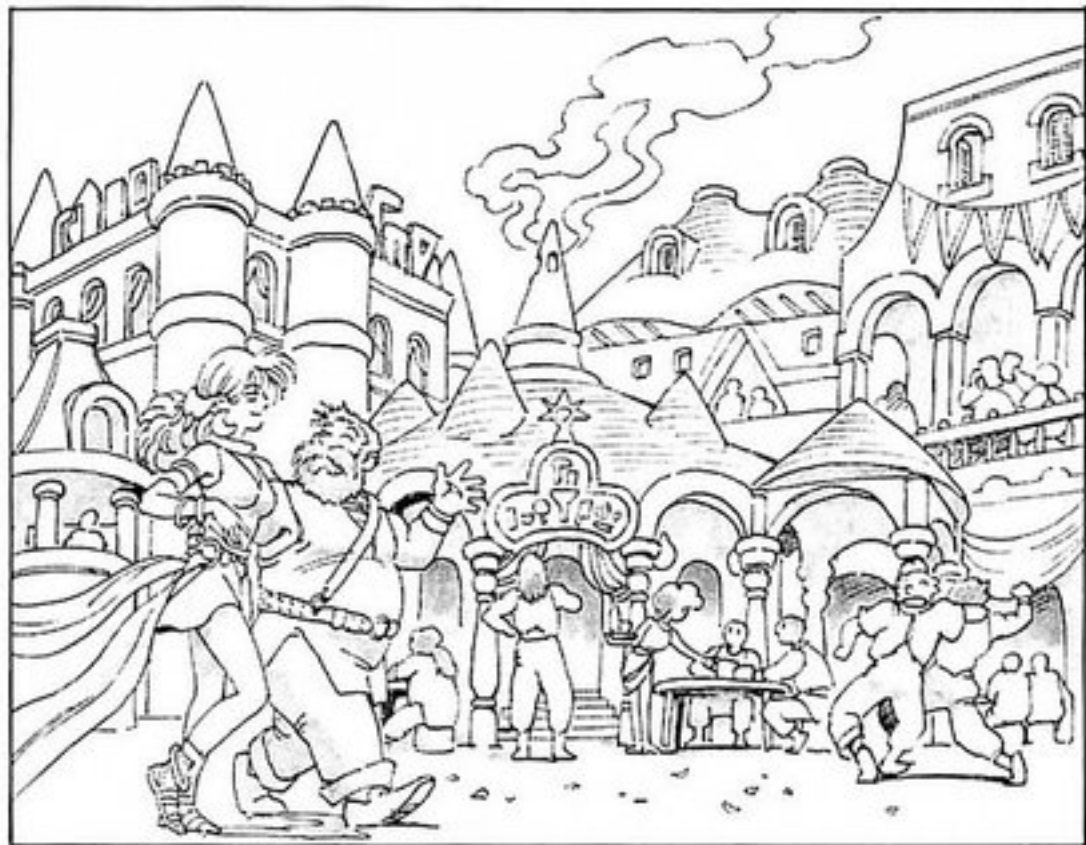
「アインたら、何顔赤くしてんのよ」

八月兔亭

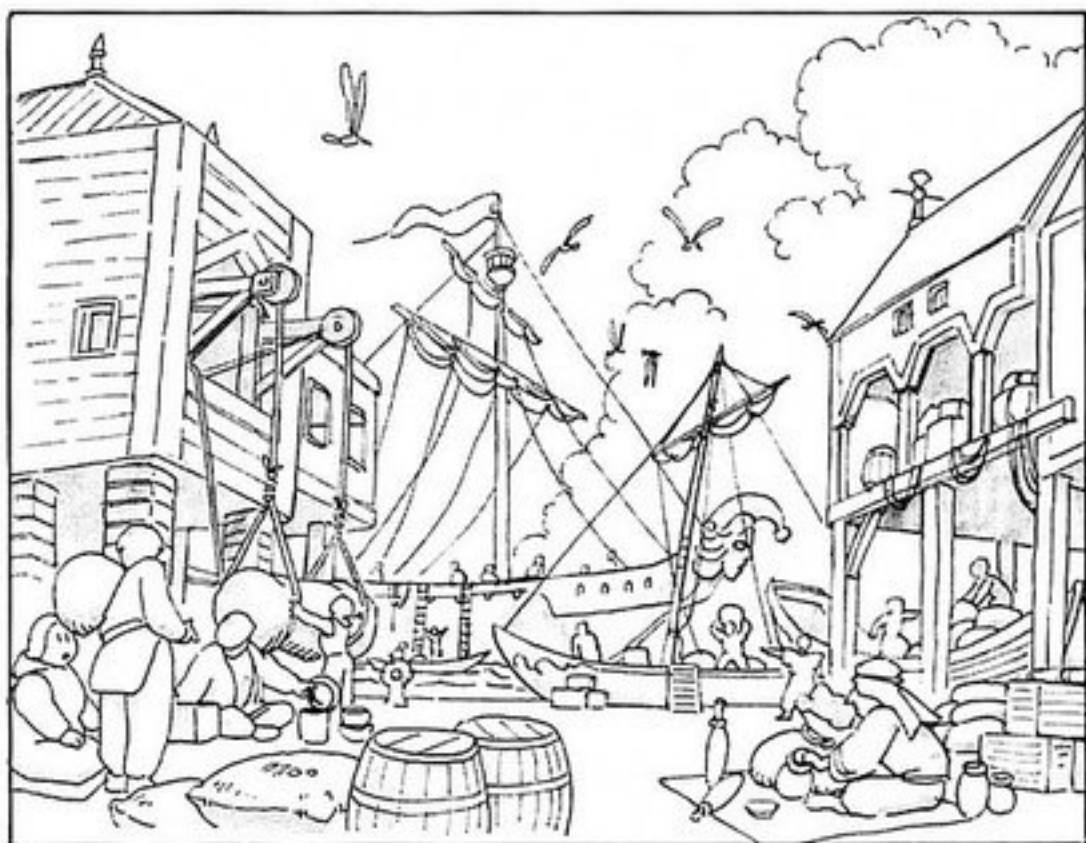
この街で一番大きな賭博場。魔法を使った様々な博打ばくちが行われています。

天使の微笑み亭

高級キャバレー。貴族や金持ちがよく利用しています。



歡樂街



港灣地区

《スラム》

レミィナが角を曲がろうとした時、

「ダメ！」

「え、どうしたのクリス？」

「そっちはスラムよ」

スラム街。この街で一番恐いところ。犯罪者の巣窟そくくつとなってる場所よ。衛兵もあそこには近づこうとしないわ。もともとは開発区の一郭で、貧しい人たちが住み着いていたんだけど、いつのまにかお尋ね者とかが集まってくるようになってしまったの。いまでは昼でも危険な場所なのよ、ここは。

《開発区》

クリスは街の北側を指しながら、言葉を続けます。

「あっちは開発区よ」

私も昔は開発区で育ったの。あそこは貧しい人たちが集まってひっそりと暮らしているところ。でも、スラムの奴らやつらと違って悪事に手を染めるようなことはしないわ。みんなお互いに助

け合って生きているから。旧市街のお高く止まった奴らなんかよりはよっぽどいい人が揃って
るわ。

《旧市街、騎士団本部》

「旧市街って？」

首をかしげながらレミィが尋ねました。

「そこは私じゃ説明できないわね。そうだ、アインあなたの家って貴族なんですよ。説明して
よ」

「といっても、親父おやじの時にはもう屋敷はなくなってたんだけど。まあ、知ってるかぎりのとこ
ろは説明するよ」

昔、この街は今よりずっと小さかったんだって。

その時はあの旧市街くらいの広さしかなかったらしいんだけど、街が大きくなったから昔の
古い部分は旧市街って区別されるようになったらしい。

今あそこは貴族専用の住宅街になっているんだ。一般人は中にはいることもできない。入り
口に衛兵が立っていて、通行証を見せないと入れない。

ところで話は変わるけど、あそこの衛兵はみんな騎士なんだよ。白騎士隊っていわれている特別編成の衛兵隊なんだ。彼らはこの町の北にある詰め所で訓練の日々を送っている。

いつもは街の巡回をしているけど、いざという時は騎士として戦うのさ。小さい男の子はみんなあの白騎士にあこがれた記憶があるんじゃないかな。

そろそろ日も傾いてきました。

「そろそろ帰らないと、お父さん心配しちゃう」

「そうね、色々まわって疲れちゃったし」

「じゃあ、また明日ね。今日はありがとう」

《港湾地区》

「おとうさんただいまー」

「おお、レミィ。おかえり。今日は随分遅いから心配したぞ」

「あのねえ、今日は……」

おお、そうか街を見物してきたのか。だけど一ヶ所まわってないところがあるぞ。港だよ、

港。よし、父さんが説明してやろう。

港があるところは港湾地区というんだ。ここは、船主たちの事務所や、船が運んできた荷物をしまうための倉庫がある。もちろん父さんの店のだってあるぞ。

今度お前も港に連れて行ってやろう。あそこはいろんな国からいろんな人が来ているんだ。母さんの国の人に会えるかも……。

あ、いや、すまん。別に思い出させようとした訳じゃなくて……。

「ううん。いいの。さ、明日早いからもう寝なくちゃ」

そうか、じゃあおやすみ。

「おやすみなさい」



第三章 ルール



《キャラクター》

さて、アイン君。君たちはどうやって生まれたか分かるかな？

「それは、父上と母上が……」

違う違う！ 君たちキャラクターがどうやって作られたかだよ。

「えー……」

「私たちは一年A組の三十六人の中から選び出されたのよ」

「あ、クリスさん」

そう。この「ベルファール魔法学園」では、既にプレイヤーが演じるためのキャラクターたちが用意されている。その人数はクラス分三十六人。だから、これから「ベルファール魔法学園」で遊ぼう！ っていう人は、その三十六人の中から気に入ったキャラクターを選ぶだけでいいんだ。「で、そのキャラクターたちはどこにいるのかな？」

巻末に三十六人分のキャラクターシートが載せられている。キャラクターシートっていうのはそのキャラクターがどんな人なのか書かれているシートだ。次ページにそのキャラクターシートを一枚載せてみたから見てくれ。ちなみにこれはアイン君のシート。

魔法学園(初等課)キャラクターシート



名前 アイン=エル=ラルザック	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 男	クラス 1年A組
---------------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味: 武術の鍛練

性格: 熱血漢(+1)、生真面目(±0)、うっかりもの(-1)

経験値 _____ 点

得意ワザ: 武術 戦闘の時、命中判定に+1



感知力	2	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力		
		長剣	4 ±0	1D+4		
器用さ	4					
敏捷度	3	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力	
		+ _____	+ _____	+ _____	+7 = _____	
知力	2	×4+4 =	MAX	DAMAGE		
		精神力	12			
体力	4	×5+5 =	MAX	DAMAGE		
		耐久力	25			
外見	3	魅力修正	魅力値	鎧	回避修正	防護点
		+ ±0	+7 = 10			

特殊アイテム 武神の腕輪

闘気を飛ばすことのできる腕輪。闘気は10m先までとどき、2Dダメージを与える。使う度に精神力を5点消費

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名 レベル 距離 範囲 時間 回避 効果

魔法刃	1	接触	1つ	5分	不可	武器に魔力をこめる。この魔法がかかった武器は与える。ダメージが+1される。
魔法楯	1	0	術者	5R	不可	魔法の楯を作り出して相手の攻撃から身を守る。持続時間の間、回避力に+1される。

持ち物

G	200S

ぶろふいーる

今は没落した名門貴族の息子。現在騎士としての修行中。常に正々堂々としていて、卑怯なことを嫌っている。

プレイヤー名:

迷った時の……

「三十六人もいるんじゃない結構迷いそうだな」

どうしても決まらないっていう人のために、二つほど方法を用意してある。

一つは運を天に任せてダイスを振って決める方法だ。各キャラクターには番号がつけられている。前ページのキャラクターシートを見てくれば分かるけど、左上に番号がふってあるだろ？ダイスを振ってでた目と同じ番号がふってあるキャラクターが君のキャラクターになるんだ。

「だけどここの番号、ちょっと変だけど」

番号はちょっと特殊な付け方をしてあるからね。11からはじまって66が最後の番号になっている。これは6面ダイスを使って選ぶようにできているからなんだ。選び方はこう。



まずダイスを二回振る。一回目に出た数字を十の位、二回目の数字を一の位にして読む。

例えば、一回目に出た数が3、二回目が6なら、36と読むんだ。

「ダイスを振るだけで決まるのか。だけど気に入らない奴がキャラクターになったりしたらどうすんの？ ぼくだったら卑怯な性格のキャラクターは演じたくないけど」

「ダイスを振ってからう дай だい いう いう よう な 奴 なら 最初 から 振 ら な き や い い の よ」
うん、ダイスを振って決めるとそういうことも起こってしまう。

そこで、もう一つの方法を用意してある。

キャラ選びのもう一つの手、それはキャラクター判定チャートだ。

STARTから始めてYES/NOの質問に答えて指示通りに進めば、君にあった何人かのキャラクターを教えてもらえる。そして、その中からキャラクターを選べばいいんだ。チャートは巻末(309頁)にのってるからね。

能力は？

「さっきからキャラクターを選べっていつてるけど、私たち、キャラクターシートに書いてあることの意味が良くわかんないんだけど？」

「この数字がどんな意味かも分からないよ」

確かに分からないだろうね。ではその説明をしよう。まずは能力値から。

キャラクターにはそれぞれ能力値というものがつけられている。これは、そのキャラクターがどれくらいの能力を持っているのかを表している。能力値は1〜5の範囲で表されていて、数値が大きいほど優秀な能力を持っていることになる。

能力値の目安としては、1だと非常に劣っていて、3が並の能力、5なら非常に優れているというところだ。その目安を載せてみよう。

表1-1 能力値目安表

- 1 非常に劣る。その能力に関しては大きなハンデがある。
- 2 やや劣る。不器用だとか鈍いといった程度。
- 3 普通。特に優れても劣ってもいない。
- 4 優れている。
- 5 非常に優れている。滅多にいない逸材。

「じゃあ、僕の敏捷度は4だから、結構良い方なんだね」

「その替わり知力は2ね」

敏捷度や知力がどういう意味だかは分かるかな？ 一応、能力値の表す意味を解説しておこう。

○感知力

この能力値は、そのキャラクターがどれだけ敏感かを示しています。この数値が高いほど、洞察力や感受性、第六感に優れたキャラクターとなります。

○外見

外見の美しさを表す数値です。高ければ高いほど、美男、美女のキャラクターとなります。

「私の外見は4あるから結構美人ってことね」

○器用さ

手先の器用さを表す数値です。この数値が高いほど、手先を使った作業（物を作ったりなどに）に優れています。低ければいわゆる「不器用」なキャラクターになります。

○敏捷度

素早さや、全身の運動機能の高さを表す数値です。この数値が高いと、戦闘、アクロバット、スポーツなどに優れた力を発揮します。

「これは僕の長所だね。何しろ4もある」

「その割には二階からおっこちたり、戦闘で二回も気絶してたけど」

「……………」

○知力

頭の良さ、記憶力、意志の強さを表します。この能力が高いほど、学問などの知的な方面で

の活躍が期待できますし、より多くの魔法を操ることができます。

また、この能力は後述の精神力を決めるためにも使われます。

「あら、アイン何も言わないの？」

「どうせ僕の知力は2ですよ」

○体力

筋力、持久力、頑健さを表します。この能力が高いほど、力が強く、持久力があり、健康であるということになります。

また、この能力は後述の耐久力を決めるためにも使います。

「アインてば体力も高かったのね。その割には……」

「もうかんべんして〜」

○精神力

知力から導き出されます。知力×4+4が精神力となります。この数値は、そのキャラクターがどれだけ精神的なショックに耐えられるかを表しています。

恐い目にあった時、心にキズを受けるようなことがあった時、この数値は減少して行きます。また、魔法を使う時も、精神力は減少します。

この数値が0になると気絶します。精神力の回復は、一時間に1点ずつです。

「魔法を使うならここが高くないとね。ちょっと魔法を使っただけで気絶したら役にたた

ないもんね」

○耐久力

体力から導き出されます。体力×5+5が耐久力となります。この数値は、そのキャラクターの頑強さを表す数値です。

怪我をした時、病気にかかった時などにこの数値は減少します。この数値が0になると気絶します。耐久力の回復は、一日に1点ずつですが、医者にかかる、魔法でケガを直すなどの方法でも回復します。

「戦闘で活躍したいならここも高い方が良いね」

○魅力値

そのキャラクターがどれだけ人に好かれやすいかを表します。一般人の魅力値は10です。

「僕の魅力値は10だから人並か」

「私は11。勝ったわね」

「あの性格で、本当かなあ……」

この魅力値っていうのは表面的な魅力だからね。美男美女ほど好かれ安いというだけのことだよ。あとはキャラクターシートの各項目を順に解説していこう。

○趣味

そのキャラクターの趣味、興味を持っていることが書かれています。

○他の登場人物、その人との関係

ここには、自分以外のキャラクター、その人と自分の関係を書く欄です。ゲーム中に他のキャラクターと新たな関係が（友人になったり、ライバルや喧嘩けんか相手となったり）発生した場合ここに書き込みましょう。

○得意ワザ

キャラクターたちはみな、何か得意なものを持っています。スポーツが得意だったり、料理が上手、物知りなど。この欄にはそのキャラクターが得意なものが書かれています。

○性格

この項目は、そのキャラクターの基本的な性格や特徴を表しています。

また、性格はそのキャラクターの魅力値を決めるための要素にもなっています。

○呪文

キャラクターたちは「ベルファール魔法学園」の生徒なので魔法を使えることになっています。魔法の詳しいルールは151頁からの解説を参照して下さい。

キャラクターシートには、そのキャラクターの使用できる呪文じゆもんが書き込まれています。

○持ち物

持ち物はそのキャラクターが持っているものが書かれています。所持金はそのキャラクターが一ヶ月に使える金額が書かれています。

この世界の貨幣は銀貨が主体となっています。単位はシルバで、1銀貨が1シルバです。10銅貨が1銀貨で、100銀貨が1金貨となっています。

キャラクターシートにない持ち物を別に書いても構わない。お金さえ許せばね。

巻末にアイテムとその値段を書いたリストがある。それを見て、何か欲しい物を買えばいいんだ。

○特殊アイテム

各キャラクターは特殊な力を持ったアイテムを持っています。この欄にはそのアイテムの簡単な説明が書かれています。

各アイテムの詳しい能力は巻末の特殊アイテムリストを参照して下さい。

「僕の持っているのは武神の腕輪だ。気を操ることができるぞ」

「私は使い魔のウリエル」

○戦闘レベル

これはそのキャラクターがどれくらい戦いこなしているかを示しています。どのキャラクターも始めは0レベルです。

○魔法レベル

これはそのキャラクターがどれくらい魔法の扱いに長けて^たいるかを表します。どのキャラクターも始めは1レベルです。

この二つの欄には数値が書き込まれていない。これは後から成長するから印刷していないんだ。だから、ここに魔法レベルは1、戦闘レベルは0と書き込んで欲しい。

キャラクターシートに書かれた内容はもう分かったかな？

「待って。まだ説明してないところがあるわよ」

武器、鎧^{よろい}、回避力といったところだろ。これは戦闘に関することだから141頁からの戦闘ルールを見て欲しい。もっとも戦闘に関する能力は能力値からでも分かる。

敏捷度^{びんしょうど}↓攻撃を避ける力

器用さ↓攻撃を命中させる能力

体力↓ダメージに耐える力と、高いダメージを与える力

と、いう風に思っていて構わない。

ちなみにこの欄にも数値は書き込んでいない。これも後から変わる可能性があるからだ。141

頁からの戦闘のルールを見てから書き込んで欲しい。

《イメージを固めよう》

今度はキャラクターを選んだあとの話だ。選んだキャラクターを演じるために、そのキャラクターのイメージを頭に描くんだ。

キャラクターシートにはそのキャラクターのプロフィールが書かれてる。これをもとに頭の中でキャラクター像を描くと演じ易くなるんじゃないかな。

《オリジナルのキャラクターを作る》

今までキャラクター選びについて説明したけど、結局やりたいキャラがなかったという人もあるかも知れない。そんな人は、自分でキャラクターを作ることだってできる。

決めなければならないのは、性格、趣味、能力値と持っている呪文じゅもん、特殊アイテム、特意ワザだ。

まず性格、趣味を選び出す。352、353頁の性格表、趣味表に性格と趣味の一覧がのっている。キャラクターとして演じ易いものが左側、演じにくいものは右に書かれている。始めは演じ易いものから選んだ方が無難。また、性格と趣味はダイスを振ってランダムに決めることも出来る。まず、ダイスを振って出た目の欄を見る。次にもう一度ダイスを振る。出た目と同じ番号

がふつてあるものが、君の性格、または趣味となる。性格の横に書かれている数字はキャラクターの魅力にどれだけ影響を与えているかの値で、魅力修正値という。左が男性キャラ、右が女性キャラ用の数値だ。この数値はどこかにメモしておこう。

そして能力値を決める。能力値は合計が18点になるように、各能力に1〜5までの数字を割り振る。

精神力は知力×4+4でもとめられる。

耐久力は体力×5+5だ。

次に魅力値を計算する。性格の横に書かれた魅力修正値を合計して外見に足し、それに7を加えた値が魅力値となる。

呪文は知力と同じ数だけ、呪文リストから選び出す（リストは巻末）。

そして特殊アイテムを一つ持たせる。これはリストから選びだそう。

最後に持ち物と所持金を決める。これはそのキャラクターが持っているそうなので書く。ちなみに所持金は、一ヶ月に自由にできる金額なので注意してね。

「だったら沢山書いた方が得かな」

キャラクターのイメージに合わない物は持たせない方がいいな。一応マスターと相談して決めるといい。

ここまで決めれば完成だ。

「結構面倒くさいのね」

一応巻末にキャラクターメイキングシートというものが用意してある。新たなキャラを作る時、このシートの指示にしたがって必要な情報を書き込んでゆけば、簡単に作ることができる。とはいっても結構面倒くさいけどね。

ルールになれてない内はすでにあるキャラクターで始めた方がいいだろう。

行為判定

アイン「僕は窓からさっと飛び降りて追いかける」

マスター「窓からって、今いるのは二階だよ。敏捷度判定をして。失敗したら地面に激突するからね」

「この敏捷度判定って何なのかしら？」

レミィたちキャラクターは架空世界の中の登場人物だろ、だから何かをした時、それがうまくいったかどうかを見極めることはできない。何しろ、君は現実世界の人間ではないから、実際にやってみてうまく行くかどうか試す、なんてことはできない。そのかわりにダイスを使ってその行動がうまくいったかどうかを判定する。敏捷度判定というのは、敏捷度を使った行為

が成功したかどうかを見極めるための行為判定なんだ。行為判定は、そのとき必要な能力値の名前を頭につけて器用さ判定とか、体力判定って呼ぶ。さっきレミィが聞いた敏捷度判定は、アインが飛び降りるっていったから、ケガをせずに降りることができかどうかを判定したんだ。次に、どんな場合にどんな能力を使って判定するかを説明しよう。

《能力値と行為判定》

○感知力

感知力での行為判定は、何かを探す時、または何かに気づいたかどうかを判定する時に行います。

○外見

外見での行為判定は、美しさを競ったり、色仕掛けをする時などに用います。

○器用さ

器用さは、手先を使う行為判定に使われます。

何かを作る時、手品などの手先のトリックを行う時に器用さを使って判定を行います。

○敏捷度

敏捷度は全身を使った行為の判定に使われます。走る、跳ぶ、登るなどはこれに当たるでしょう。また、全身のバランス感覚が必要な行為の判定にも使われます。例えば綱渡りをするよ

うな時なども敏捷度で判定します。

アインがセーラさんの部屋の窓から飛び出した時にもやった判定だ。

○知力

何かを知っているかどうか、他人との交渉がうまくできるかどうかを判定する時に使います。基本的に頭を使うことは全てこの知力を使って判定します。

ただし推理力や、機転の良さを必要とする時には、行為判定は行いません。こちらはプレイヤーであるあなたの頭脳を使って下さい。

ダイスを振るだけでピンチを切り抜ける名案を思い付いたり、殺人事件の犯人が分かってても面白くはないからね。

また、知力にはもう一つの使われ方もあります。意志の強さを試されるような判定を行う時、知力を使います。(これを意志判定と呼びます)

例えば誘惑にたえられるかどうか、恐いものを見た時に正気を保っていられるかなどの判定に知力を使います。

○体力

筋力、持久力を必要とする行為を判定する時に使います。重いものを持ち上げたり、長時間

走り続けたりするような時に使います。

また、体の丈夫さを必要とする時この能力を使います。例えば、病気が治るかどうかが、悪いものを食べた時に当たらないかなどの判定にも使います。

《行為判定の手順》

さて、行為判定の意味の解説が終わったから、今度はその行為判定をする手順について解説しよう。必要な物はダイスが二つ。

まず2Dを振り、能力値に出た目を足す。知力判定なら知力に、器用度判定なら器用度に足す。

じゃあ、試しにレミイにもやってもらおう。ほんとはプレイヤーが「くする」って言った時にするもんなんだけど、今回はちょっと特別。

君にちょっとしたクイズを出そう。魔法学園を創立した人は誰？

「うーんと……（思い出そうとしている）」

うまく思い出せるか知力判定をやってもらおう。

「コロコロ（ダイスを振って）。3と5は足して8。私の知力は3だから、足して11。ねえ、わかった？」

悪いけど実はこれだけでは行為判定にはならないんだ。

足した数が分かってても、その数字が何を意味しているのかはまだ説明していないから。

《難易度》

今出してもらった数字は、君がどれくらいの力でクイズをやったかを表している。

この、2D+能力値で出た数字のことを達成値という。

達成値だけだと、基準になるものがないから、その数字がどれくらいうまくいったかを表しているか分からない。

その基準となるのが、今から説明する難易度だ。難易度は、その行動をとるのがどれくらい難しいのかを表す数値。これが高ければ高いほど、難しいことを表している。

そして、達成値がそのときの難易度以上だったら、行為は成功ということになる。さて、レミィの知力判定の難易度を言おう。

難易度の数字がどれくらいの難しさを表してるかは次の表を見て欲しい。

表 2-1 難易度表

まず失敗しない 6

簡単	8
半々の成功率	10
ちよつと難しい	12
まずできない	14

魔法学園の創立者なんて誰でも知ってるだろうから、難易度はまず失敗しないというあたりで6だな。

「えーと。さっき11が出てたから……。思い出せた！ 大賢者ハーマンだわ」

御名答。ちなみに、達成値が難易度を越えた数値が大きいほど、成功の度合いが大きくなる。今のレミィの場合は難易度を5上回ってたから、きつと質問してからあまり考え込まないで思いついたんだらう。

「へへ（ちよつと得意な顔）」

《得意ワザ》

各キャラクターは何か一つ得意なものを持っている。キャラクターシートに得意ワザと書かれているものがそうだ。この得意ワザは行為判定にも関係がある。

「どういうふうな？」

じゃあ、レミィを例にとって説明してみよう。レミィは医術が得意だったね。

「先生に上手だって誉められたこともあるの」

要するに、怪我の手当が上手なんだね。ここで君のキャラクターシートを見てみよう。得意ワザの欄には、

治療 怪我の手当をする時の器用度判定に+3

と、書かれている。これは怪我の手当をする行為判定の時、達成値に+3できるということだ。

こんな風に、各キャラクターは特定の行為判定に+1〜+3の修正が与えられる。各キャラクターがどんなことを得意としているかはキャラクターシートを見て欲しい。巻末には得意ワザの一覧も載せてある。

《クリティカル、ファンブル》

何かをやっている時、偶然いつもよりうまくできたり、簡単なことなのに運悪く失敗してしまふことってあるよね。偶然うまくできることをクリティカル、失敗してしまふことをファンブルという。

行為判定を行う時、達成値が難易度に達していてダイスの目が6のゾロ目だったら、クリティカルがおきる。

クリティカルがおきると、普通に成功した時よりも良い結果になる。

例えばさっきのクイズ。あの時レミィが6のゾロ目を出してたらどうなっただろう。出目の12に君の知力を足して15。難易度は6で軽く越えてるから、クリティカルになる。

「クリティカルが出たらどうなるの？」

普通の成功の時よりよい結果が出る。さっきのクイズの場合だったら、僕がびっくりするぐらい素早く答えたっていうことになるのかな。

ファンブルの方は1のゾロ目が出た時に起こる。この時はたとえ達成値が難易度に達していても、その行為は失敗になる。

さて、ここまで説明したところで、行為判定の手順を分かり易くまとめてみよう。

《行為判定の手順》

プレイヤーが「〜する」とマスターに告げる。またはマスターが判定を行うよう指示する

←
 マスターは使用する能力値と難易度を言う（難易度の○○判定だとマスターが言う）

←
 プレイヤーは2Dを振って、能力値に足す（達成値を求めろ）

←
 出た目が1ゾロだと、無条件で失敗

達成値IV難易度ならば、その行為は成功。そうでないならば失敗
成功した時のダイス目が6ゾロだったらクリティカル ←

さて、次からは今説明したものに入らない、特殊な行為判定だ。

《マスターが行わせる行為判定》

「ちょっと待って。みんな感知力判定をしてくれない?」

これはリプレイの時のマスターの台詞。せりふ

行為判定は、プレイヤーが「くする」といった時だけ行うわけじゃない。マスターの方から「く判定をして」と言うこともある。

あの時は四人のことを家の外から誰かが眺めていたよね。この感知力判定はそのことに気付くためのものだ。このようなプレイヤーには知ることができない何かが起こった時、マスターの方から判定をさせることもある。

《対抗判定》

何かを競いあう時。例えば、取っ組み合いの喧嘩けんかをする、100m走、腕相撲など。

こういった「何かを競う」時の行為判定は、少しやりかたが違う。ちよつとアインとライアスに手伝ってもらおう。

「よんだ？」

「何？」

二人で腕相撲をしてくれないか？

「いいけど」

「これはどうやって判定するんですか？」

まず両方とも体力に2Dを足してくれ。達成値を出してもらおう訳だ。

「10」

「8」

次に、両方の達成値を比べて高い方が勝ちだ。10と8だから、アインが今の腕相撲には勝ったことになる。

こうした「何かを競う」時の行為判定は、対抗判定と呼ばれる。

一度しか対抗判定を行わないもの（100m走など、引き分けもあり得る）と、優劣がつくまで継続して対抗判定を行うもの（腕相撲など）がある。今の腕相撲はアインが勝ったけど、二人の達成値が同じだったらまた振り直して、決着がつくまでやるんだ。

一度で決着がつくもの場合は、達成値が同じだと引き分け、ということになる。100m走の場合だったら達成値が同じ時は同時に走り終えたということになる。

○対抗判定でのフアンブルとクリティカル

対抗判定でフアンブルを出した側は必ず負け。両方がフアンブルを出した場合は達成値の低い側が負けになる。

クリティカルの方は、注意してもらいたいんだけど、クリティカルは達成値が難易度に達していて、6のゾロ目が出た時のみ発生する。だから対抗判定の場合も、相手より達成値が高く、ダイスの目が6ゾロの時だけクリティカルになるわけだ。

《特殊な対抗判定》

みんな隠れんぼはやったことあるよね。あれも実は対抗判定なんだ。

逃げる者を追いかける時（もしくは逃げる時）や、隠れている人を探す時（隠れる時）などもそう。

この時、両方の使っている能力値は別のものになる。隠れんぼなら、探す方は感知力、隠れる方は敏捷度びんしょうどを使う。この場合の判定もやり方は一緒なんだ（達成値を比べあう）。ただ、達成値が同じだった時の処理の仕方が違う。追いかけてこなんかは、同じ時はそのまま差は広が

らないでいいんだけど、隠れんぼなんかは困る。ライアスはわかるかな？

「引き分けてっていう状態がないですからね。見つかるか、見つからないかのどちらかしかない」

そんな時は、能動的に動いていた方が勝ちということになる。隠れんぼなら、探す側が見つけた、ということになる。

ここで対抗判定の手順もまとめておこう。

対抗判定の手順

プレイヤーが「くする」とマスターに告げる。またはマスターが判定を行うよう指示する

←
マスターは使用する能力値を言う

←
対抗判定を行う二人が、それぞれ2Dを振り、能力値に足す（達成値を求める）

←
両方の達成値を比べ、高い側が勝ちとなる

←
同じ時は引き分け。引き分けがありえない時はより能動的な行動をとっていた方が勝つ

《難易度のない行為判定》

何かを行って、それがどれくらいのできであるかを見るような時は、難易度に達しているかどうかではなく、達成値がどれくらいであるのかを見る。例としては、作った料理がおいしいかどうか、うまく歌が歌えたかどうかなど、何かを創り出したりするような場合。ちょっとクリスマスに例を見せてもらおう。

クリスマス、夕飯のしたくはもう終わっちゃったかい？

「今つくってるところだけど？」

丁度良いや、クリスマスの料理を例にとろう。

このような場合は達成値を出し、その達成値を下の表に当てはめて結果を決める。

という訳だから、ちょっと料理の達成値を出してくれ。使う能力は器用さだ。

「ええ……と。たして10ね」



その結果を次の表に当てはめてみる。

表 2-1-2 達成値表

6	最悪
8	いまいち
10	並の出来
12	上手
14	傑作

表の10の欄を見ると、料理は並の出来ということがわかる。

「勝手に呼んできてその言いぐさはないんじゃないの！」

いや、どうも失礼……。

ところで、ファンブルが発生した場合は、その行為のでき具合は最悪のものになる。クリテ
イカルは発生しない。

これも手順をまとめておこう。

プレイヤーが「くする」とマスターに告げる。またはマスターが判定を行うよう指示する

←
 マスターは使用する能力値を言う

←
 達成値を求める

←
 達成値を達成値表に当てはめ、結果を見る

というところで、行為判定は理解してもらえたかな？

人との出会い

リプレイでは四人ともセーラさんと出会った時に、第一印象判定というものをした。ここでは、その第一印象判定の説明を試みよう。

《魅力値》

キャラクターメイキングの項でも説明したけど、各キャラクターには魅力値というものが決められている。この数値は、そのキャラクターがどれだけ人に好かれやすいかを表している。

魅力値は、外見＋（性格による）修正値＋7でもとめられる。

《第一印象判定》

プレイ中にキャラクターが他の人と出会った場合、その人に対してどのような印象を抱いたか、この第一印象判定を使って決めるんだ。

やり方はこう。

出会ったキャラクターの魅力値を目標にして、知力判定を行う。そして、達成値から相手の魅力値を引く。その差を第一印象表に当てはめ、相手に対して抱いた印象を決める。差が「＋（プラス）」なら相手にあまり良い印象は持たず、「－（マイナス）」ならば良い印象を持ったことになる。どんな印象かは第一印象表を見て欲しい。リプレイのところでは第一印象判定をする所は省略されて結果だけ書かれていたけど、ここで何があったのかを四人に聞いてみよう。

アイン、

「僕は結果が－6になって、彼女によい印象を抱いたことになったんだ」

レミィとライアスは特にこれといった印象は抱かなかったんだよね。

「ええ、＋1だったの」

「私は0だったの」

クリスは？

「あの時6ゾロがでちゃって。結局+5で、何よこんな奴やつって思った訳」
 まあ、それもあくまで初めて会った時のものだしね。以後の両者の行動によっては、虫が好
 かなかった相手が無二の親友になったり、一目惚ひとめぼれした相手だったのに顔を見るのも嫌になる
 ことだってあるのさ。

表3-1 第一印象表

+9以上	敵対心
+6～+8	反発
+4～+5	警戒
+3～+3	普通
+5～+4	好印象
+8～+6	共感
+9以下	一目惚れ

どんな時に判定を行うか

キャラクターが出会う人全てに対してこの判定を行ったのでは、余りにも煩雑すぎるし、理
 不尽なことが起こったりもする（通行人に道を尋ねただけでその人から恨まれるようになって

しまうなど)。そのようなことがないよう、第一印象判定はストーリーの展開上、PCに関わってくる可能性のある人に対して行われる。つまり、マスターが判定を行うよう指示した時だけ行おうわけだ。

第一印象判定の手順

マスターが第一印象判定を行うよう指示する

2Dに知力を足し、達成値を求める

達成値から相手の魅力値を引く

出た値を第一印象表に当てはめ、どういった印象を持ったかを決定する



戦闘

「ようやく僕の活躍する時が来たみたいだな」

じゃあ、ここはアイン君に手伝ってもらおうことにしよう。戦闘は少し普段とは違うルールで行われる。とりあえず、ここで用語をいくつか解説していこう。

《戦闘レベル》

これはそのキャラがどれくらい戦い慣れているかを表す数字だ。高ければ高いほど歴戦の勇者というところだね。

「僕はまだ0」

《武器》

リプレイ中ではアインが剣をふるっていたけど、「ベルファール魔法学園」では武器の種類は三つある。

一つは片手武器。

剣や短剣、小型の斧おのなんかがそうだ。

二つ目は両手武器

両手剣、大型の斧、槍やりなんかがそうだ。

三つ目は射撃武器

弓と、手投げ武器——短剣やダーツ——
などだ。

「武器の違いはどうかっているのかな？」

武器にはそれぞれ、命中修正、ダメージと
いう二つの能力が与えられている。

命中修正は当たり易さ。これが高いほど扱
い易い武器なんだ。

ダメージは武器の威力。武器が命中した時
相手に与えるダメージが大きくなる。

片手武器の命中修正は±0、ダメージは1
D点を与える。

両手武器の命中修正は-2、ダメージは2
D点を与える。

射撃武器（弓）の命中修正は-2、ダメー



ジは2D点を与える。

射撃武器（手投げ）の命中修正は-1、ダメージは1D点を与える。

《命中基本値》

これはどれだけ相手に攻撃を当てることができるかを示す数値だ。

命中基本値は器用度+武器の命中修正+戦闘レベルでもとめられる。

「僕の剣は命中修正が0で、器用度が4、戦闘レベルは0だから、命中基本値は4になる」

《防具》

防具はダメージを防いでくれる。防具には鎧よろいと楯たての二種類があり、どちらにも回避修正と防御点が設定されている。

回避修正はその防具を装備した時に、その防具がどれくらい動きを妨げるかを表している。

マイナスの大きい防具ほど動きづらく、その結果相手の攻撃を避けにくくなってしまう。

防御点は、ダメージをどれくらい防ぐかを表している。これが高いほどダメージを受けにくくなる。

防具の能力は以下のようになっている。

鎧

回避修正

防御点

服

±0

0

皮鎧

1

1

鎖かたびら

1

3

板金鎧

1

5

楯

楯

1

1

「結構マイナスが大きいね」

着込めば着込むほど動きは鈍くなるけど、多少の攻撃にはやられなくなる。逆に軽装だと、攻撃は当たりにくいけど、一度当たると大きなダメージを受けてしまうんだ。

《回避力》

回避力は相手の攻撃をかわす力だ。これが高いほど、相手の攻撃を避け易い。



回避力は敏捷度+防具の回避修正+戦闘レベル+7でもとめられる。用語の説明が終わったところで、いよいよ戦闘の手順を説明しよう。

《R（ラウンド）》

戦闘の時の時間はR（ラウンド）という単位で区切られている。

Rは何か行動の出来る最小の時間単位だ。1Rは五秒だ。

1Rの間に来ることは例えばこんなことがある。

移動する 攻撃する

魔法を使う 武器を持ち替える

特殊アイテムを使う

右の五つは基本的な行動で、もちろんこれ以外の行動もとれるよ。中には数Rかけないと行えない行動もあるし、特に時間がかからないから他の行動と一緒に出来るものもある。

さて、手順の方を説明しよう。

戦闘が始まったなら、その場で一番敏捷度の高い者から順に行動を解決してゆく。

まず、一番高い人が行動を決めて、その人の行動を解決する。次に二番目の人がまた行動を決めて……という風にやっていって、最後の人が行動し終わったらそのRはそこで終わって、つぎのRに移る。という風に戦闘は進んで行く。

敏捷度が同じ人がいる時は、どちらから先に解決してもいいけど、結果は両方の行動が終わってから同時に適用するんだ。

説明のためにアインに協力してもらおう。それと、リプレイで登場した偽アイン君にも。ちょっと二人に戦ってもらうことにしよう。

「あの、僕まだこの前の傷が治ってないんだけど……」
それは好都合。

二人の敏捷度は同じだから、まあ、偽アインの方の行動から先に解決するか。

「(ダイスを振って) ドリャー！ おっ、当たった」

「それはまずい、この前の傷が治ってないから倒れてしまう。パタン」

でも、結果は両方の行動が終わってから同時に適用するっていったら？ だから、まだアインも攻撃出来る。

「よし。一矢報いるぞ……あ、外れた」

二人の行動が終わったから、結果が適用される。

「僕が倒れる。パタン」

ということなんだ。

次に、それぞれの基本行動について説明だ。

特殊アイテムを使う

特殊アイテムはキャラクターシートか、巻末の特殊アイテムリストを見て欲しい。そこに使い方が書いてある。戦闘時のことに関して説明のないものは自由に使える。ただし、そのRは他の行動はとれない。

武器の持ち替え

複数の武器を持っていたら、持ち替えをすることが出来る。ただし、攻撃出来るようになるのは次のRからだ。

魔法

戦闘中に魔法を使うことも出来る。自分の順番の時に使う魔法を選んでかければ良い。

移動

戦闘時には、各キャラクターは敏捷度×3mの距離を進むことが出来る。最もこれは全速で走った場合なので、他の行動はもちろんとれない。

他の行動をとりながら移動する時は、敏捷度×1mまで移動出来る。

攻撃

手に持っている武器で攻撃することだ。

敏捷度×1m内にいる相手に対して攻撃出来る。射撃武器の場合、弓なら40m、手投げ武器なら10m先の相手に攻撃できる。命中したかどうかは次のように判定する。(ちなみにこの判定を命中判定という)

2Dを振って命中基本値に足す。その値が相手の回避力以上なら命中。
命中したならダメージを与えることが出来る。

相手に与えるダメージは武器のダメージ+体力だ。

「てことは、僕の剣のダメージは1Dで体力は4だから、1D+4点のダメージを与えるんだね」

そう。そして、武器が命中したらダイスを振って与えるダメージを決める。

アイン、ためしにどれくらいのダメージを与えるかふってみな。

「えーと。出目が6だから足して10点。これが相手に与えるダメージだね」

だけど10点全部がダメージになるという訳じゃない。そこから相手の防御点が引かれる。例えば相手が皮鎧かわよろいをつけてたら、ダメージは9点になるんだ。

武器が命中した時に与えるダメージは、「武器のダメージ+体力」-相手の防御点になる。

このダメージは耐久力からひかれて行く。ダメージは通常一日に1点ずつ回復する。又、医

者にかかったり、魔法を使って直すこともできる。もし耐久力が0になった場合は、気絶して行動不能になる。気絶した場合は、耐久力が1以上になるまで目を覚まさない。

《クリティカル》

命中判定の時もクリティカルはある。

ただ、通常と少し違う。

戦闘時のクリティカルは、達成値が相手の回避力以上で、ゾロ目が出た時に起こる。

クリティカルが出たら、そのときのダイスの目を相手に与えるダメージに足せる。

例えば、ダイス目が4ゾロで相手に命中した時は、4点のダメージが追加される。

2ゾロなら2点、6ゾロなら6点が追加になる。

《フアンブル》

フアンブルもあるぞ。こっちは通常と同じで1ゾロが出た時にフアンブルとなる。フアンブルとなったら、その攻撃は外れた。

攻撃の手順はこんな感じだ。

命中判定を行う（2Dを振って命中基本値に足すその値が相手の回避力以上なら命中）

←

命中したらダメージを決める

「武器のダメージ+体力」-相手の防御点=相手のダメージ（クリティカルの時はさらに+ダメージ目）

さて、以上で説明は終わり。最後にアイン君に戦ってもらおう。相手はライアス君。

武器は両方とも片手武器（ダメージは1D）だね。それでは始め。敏捷度は同じだけど、さつき説明したように、別々に判定する。まずはアインからやってもらおうか。

「ライアスの回避力はいくつ？」
11だ。

「僕の器用さは4だから7以上で当たりだな。コロコロ（出た目は7）。当たった」
じゃあ、ダメージを出して。

「剣の1Dは3が出て、体力が4だから7点のダメージ」

「防御点は0だから7点ダメージ。いてて」
今度はライアス。

「（コロコロ）達成値は9だけど」

「惜しいね。回避力は11だから外れ」

さあ、2R目。

「今度も僕からだ。行くぞ！ コロコロ……1ゾロだ！」

それはファンブルだから、外れ。

「じゃあ、僕の反撃。(コロコロ) 出た目が10だから達成値は13」

「あちやー当てられたか」

おっと。そのダイスは5のゾロ目だね。だったらダメージに5点足せる。

「僕の場合、ダメージは1D+2だから、1D+7になるのか。ではダイスを振って……5が出たからダメージは12点」

「うー。それは痛過ぎ」

はい、ストップ。こんなところでいいでしょう。二人ともご苦労様。

魔法

「魔法についてはやはり魔法使いの弟子であるこの僕が」

「忘れないで。私も魔法使いを目指してるのよ」

ではここはライアスとクリスに手伝ってもらおう。

《魔法レベル》

魔法の扱いにどれだけなれているかを表す数値だ。これが高い程、より強力な魔法を使うことができる。

最初はみんな1レベルからはじまる。

経験を重ねること、レベルを上昇させることもできるぞ。(160頁参照)

《呪文じゆもん》

魔法の使い方を覚えたからといって、何でもできるようになるわけではない。呪文を覚えなければなにもできない。

呪文とは、魔法を使うために唱えなければならぬ言葉。「空を飛ぶ」ための呪文、「手を使わずに物を動かす」呪文など、起こす現象ごとに呪文がいろいろとある。

さらに呪文にはレベルが決められている。これを呪文レベルという。レベルの高いものほどより強力な効果を持ったものになっている。

呪文とその効果については、後にそのリストを載せてあるから参照してね。

呪文を覚える

各キャラクターは自分の魔法レベル以下の呪文をそれぞれ知力と同じ数だけ覚えられることになっている。知力が3で魔法レベルが2のキャラクターなら1レベル呪文を三つ、2レベル

呪文を三つ覚えられる。

「僕は1レベル呪文を四つ覚えている」

「私も」

キャラクターには、クリスとライアスのように、あらかじめそのキャラクターの使える呪文が決められているから、呪文を選ぶ必要はない。

《魔法を使うための条件》

魔法をかけるのに必要なものはなんだか分かるかな？

「もちろんですよ。呪文を唱えること……」

「それと精神力ね」

魔法を使うには呪文を唱えなければならない。つまり、声を出さなければ魔法は使えない。音量は大きくても小さくても構わない。大声で唱えても、ヒソヒソ声で唱えても効果は一緒。

また、魔法をかけるには、精神力を消費しなければならない。消費する値は、唱える呪文のレベルと同じだ。

1レベル呪文を唱えた時は1点、3レベル呪文ならば3点の精神力を消費する。

残りの精神力が唱えようとする呪文のレベルよりも少ない場合は、その呪文を使うことはできない。無理に使おうとしても、精神力が0になって気絶するだけだ。残りの精神力が唱えよ

うとする呪文じゆもんのレベルと同じ場合、精神力が0になって気絶するけど魔法はかかる。

《魔法を使う》

いままでの条件が満たせていれば（声が出せる、消費できる精神力がある）魔法を使うことができる。手順は次の通り。

まず覚えている呪文の中から使いたいものを選ぶ。

つぎにその呪文をかける対象を指定する。

中には直接何かにかけるのではなく、空間に対してかけるものもある。例えば「踊る光」という呪文は、半径1mの空間に色とりどりの光を出すというものだけど、こういった呪文の場合は、その空間の中心となる一点を指定すればいい。ここで注意してもらいたいのは、指定する相手（空間）が「見えて」なければ



ならないということだ。

「つまり、壁など視線を遮るものの向こう側にいる相手に魔法を使うことはできないということですね」

次に、魔法がうまく発動するかどうかのチェックを行う。これには呪文のレベルを目標とした知力判定を行う。これに成功して初めて魔法は発動する。

この時クリティカルが出た場合、消費する精神力が半分になる（端数切り捨て）。魔法を使う時のクリティカルも6ゾロでしか起こらないので注意。ファングルの場合は発動しない。しかも精神力は魔法を発動させた時と同じく消費されてしまう。

最後にその呪文のレベルと同じだけの精神力を消費する。精神力が足りない時は気絶して魔法は発動しなくなる。ちょうど0になる時は、気絶はするけど魔法も発動する。

《魔法への抵抗》

魔法がすべて良いものとは限らない。中にはちょっとかけて欲しくないようなものもある。

「魔法を使って悪戯いたづらしてる奴やつもいたわね」

そんな時、魔法をかけられた方は回避を試みることができるとだ。各呪文には回避という項目がある。そこには、呪文を回避するために行う行為判定の種類が書かれている。

例えばライアスは念力の呪文を覚えている。これは回避の欄に敏捷びんしょうと書かれている。

「敏捷度判定をすれば回避出来るんですね」

そう。そのときの難易度は呪文じゆしんのレベル+10だ。

リプレイでも念力でライアスが剣を奪うシーンがあったね。それを再現してみよう。

「偽物か？ 念力の魔法を使って剣を奪おう。っていつて呪文をかけたんでしたね」

で、偽アインの剣は彼の手を離れようとした。偽アインはそれを防ごうとしたわけだ。

念力は1レベル呪文だから、難易度11の敏捷度判定をした。

このとき、出た目が3で、彼の敏捷度は4。達成値は7だったので失敗。剣を奪われたという訳さ。

ただ、すべての呪文で回避を試みられるわけじゃあない。回避の欄に不可と書かれている場合にはその呪文を回避することはできない。逆に可と書かれている呪文は、相手が回避しようと思うだけで呪文の効果を逃れることが出来る。

あと、かけられた相手が回避をしないのなら、自動的にかかる。つまり相手が回避しないことにした時や、魔法をかけられたことに気付かない時なんかだ。

例えば「色変えの呪文」というのがある。これはその名の通り、何かの色を変える呪文だ。

これを使ってクリスの髪を紫色に変えてみよう。

「いやよ。そんなの」

「だろ？ だから普通は回避するよね？ けどもし、ぼくが陰に隠れてこっそり君の髪の色を変えたらどうだろう？ じゃなくても、頭のとっぺんの髪の色だけ変えるとか？」

「そうね。もしかすると気付かないかも知れないわね」

そんな時は回避できない。

「でも後から気付いたら？」

その時点で回避を試みることができる。成功すれば色は元に戻る。失敗したらしばらく髪は紫のままだけど。ただ、これは色変えの呪文が一定時間働く魔法だから回避を試みられる。一瞬しか働かない魔法だと、回避の余地無くかかってしまうんだ。

《魔法を打ち切る》

呪文のなかにはある程度の時間持続するものもある。そういった持続する呪文は、自分のかけたものなら、好きな時にその効果を打ち切ることが出来るんだ。

《精神力の回復》

精神力は1時間に1点ずつ回復してゆく。耐久力とは違って、医者にかかったり、薬や魔法

で回復させることはできないので注意して欲しい。

「魔法の使いすぎにご注意」

「なんか、薬の説明書きみたいね」

《新しい呪文を覚える》

君たちは経験を積むことによって、新しい呪文を覚えることが出来る。詳しくはこのすぐあとで成長ルールが解説されているので、簡単に説明しておこう。

君たちの魔法レベルが上がる度に、新たなレベルの呪文を知力と同じ数だけ覚えることが出来る。

例えばクリスの魔法レベルが2レベルになったら、2レベルの魔法を知力の数 \parallel 四つ新たに修得出来る。

《呪文レベルの強化》

魔法レベルを高くすることでもう一つメリットがある。それは、今までの呪文の力を強化出来るということだ。

具体的には、呪文のレベルをあげてかけることが出来るようになるということだ。

例えば、ライアスが2レベルになったとしよう。すると、1レベルの呪文を2レベル呪文と

して使うことが出来るようになるんだ。

「でも、それってなんか意味があるのかしら？」

呪文の回避のことは覚えていたるだろ？」

呪文のレベル+10が回避の難易度だ。だから、2レベル呪文として使えば、回避の難易度が12になる訳さ。

ただ、2レベル呪文にすることで、精神力を余分に消費することにもなってしまう。さて、魔法についてはわかったかな？

成長

君たちは色々な体験をすることで経験を重ね、成長して行くことが出来るんだ。今度は成長について解説しよう。

《経験点》

経験点は、君たちの貴重な体験を数値に表したものだ。「ベルファール魔法学園」では、一つのシナリオを終える毎に10〜30点の経験点がもらえる。この経験点を使うことによって君たちは成長する。

経験点の使い方

○戦闘レベルを上げる

経験点を消費して、戦闘レベルを上げることが出来る。

必要な経験点は、次のレベル×10点だ。

例えばアイン、今君の戦闘レベルは0だから、1レベルに上げるには10点かかる。

「じゃあ、2レベルには20点？」

いや、必要な経験点は累積されてゆくんだ。だから、0から1レベルに上げて10点。1から2レベルに上げて20点。計30点が必要になる。

○魔法レベルを上げる

魔法レベルも、戦闘レベルと同じ方法で上げることが出来る。

○呪文を覚える

経験点を消費して新しく呪文を覚えることが出来る。覚えられるのは自分の魔法レベル以下の呪文だ。

この時必要な経験点は、呪文レベル×5点だ。

《経験点はどれくらいもらえるか》

一回のシナリオでもらえる経験点の目安を書いておこう。

シナリオが終わった時は無条件に10点もらえる。

更に、マスターが設定していた目標を達成すれば10点もらえる。目標はそのシナリオ毎に違うけど、リプレイの時は、セーラさんが無事だったらという目標を設定した。セーラさんは無事だったから、みんなには最低20点の経験点が入っている。

そして、更にPCがうまいアイデアを思い付いたりして、話がうまく解決した場合は+10点。さあ、分かったかな？



第四章 ゲームマスター



マスターの役割

マスターはゲームの流れを管理し、進行させるのがその役割なんだ。マスターはプレイヤーに周囲の状況や起こったことを語り、プレイヤーがそれに応^{こた}えてやりたいことを告げる。そしてマスターはその行動の結果を判定する。それは君も知ってるだろ？

「うん」

そこでマスターが果たしている役割を解説しよう。

マスターの第一の仕事として、プレイヤーが遊ぶための世界と、そこでP Cの関わってゆく事件を決めるといふものがある。世界は既に用意されているから、後はP Cの活躍するお話を^つくるだけだ。こうしたお話のことをシナリオと言う。

《シナリオ》

シナリオを考えるっていうのは結構たいへんなんだ。

「ふーん」

あ、あんまり信用してないでしょ。

身の回りで起こったこと、小説やマンガ、映画など、題材はいたる所にある。「ベルファール魔法学園」は学校が舞台となっているので、普段学校生活で見聞きした面白いことなどを題材としてとり入れるのも良いね。

何か面白そうな題材が見つかったら、それをもとに筋書を考える。筋書といっても、RPGでは主にプレイヤーの行動によって話が進んでゆくものだから、小説や映画のように詳細なものはいらない。どうやってPCを事件に関わらせるか。シナリオ内で起こる事件、シナリオ内に出てくる人物なんかを決めておいて、あとはPCの行動にあわせてそれらをだして行けばいいんだ。

《シナリオづくり》

今度はもう少し具体的な話。「ベルファール魔法学園」でどういったシナリオをつくれれば良いかだ。基本はPCを存分に活躍させてやること。何か事件が起きてそれにPCがかかわる。そして、彼らが何か行動をしてそれを解決するというのがシナリオの基本的な流れだ。

まずはシナリオの中心となる事件の決め方から解説しよう。これはあれこれ言うより具体的な例を出した方が良いだろう。例えば魔法の授業をしている時に魔法が暴走してしまうという

ような事件。魔法の暴走でグランドの雑草が一気に生長してジャングルになってしまったりなど、あと簡単な方法としては事件が起きるのではなくて、シナリオそのものを授業にしてしまうという手がある。

「授業？」

そう。この「ベルファール魔法学園」ではPCはみんな魔法学園の生徒ということになっている。

これを利用するんだ。授業の中で先生が何か課題を出す。課題としては「くを探してきなさい」とか「くへ行ってきなさい」とか。そしてPCがその課題をこなすために行動する。これだけで立派にシナリオになる。

事件が決まったら次はその事件を解決する方法を考える。どうやったらその事件を解決できるか。前の例でいえば、暴走した魔法をどう止めるかと言ったところだ。その解決方法と合わせて障害を決める。これはPCの前に立ちはだかつて解決を阻むものだ。

「この前会った魔物さんみたいなの？」

そう。あのリプレイでは鏡の世界の中に落ちたレミィたちへ魔物が色々ちよっかいをかけた。障害とはそういうこと。

「あの時は鏡を割ろうとしたら降参したのよね」

それが解決方法。あの時は魔物をどうにかすれば事件が解決することになっていたんだ。

《導入》

さて、次はそのシナリオにどうやってPCを関わらせるかだ（導入）。まず一番簡単なのはさっきも言ったけど先生が「しなさい」とPCに課題を与える方法。

その他にも導入の方法はある。それは引きと押しと言われる方法だ。

引きというのはPCが自分から関わりたくなるようなものを設定することだ。レミィはピクニックが好きだよね？ 例えば街のすぐ近くに景色のきれいな場所があったらどうする？

「行ってみたいな」

引きというのはこういうことだ。PCが興味を持っているものを用意してやって、彼らがそれを目指して行動するということ。クリスを引き込みたいなら何か魔法に役立つようなもの。手にはいる、と言えはいいし、ライアスならちょっとしたスリルを味わえるかもという状況にしておけば、勝手に動いてくれる。もう一つは押し。これはPCを「しななければならぬ」という状況に放りこむことだ。リプレイの時、レミィたちは気がついたら鏡の中にいたただろ？ あのままなにもしないでいても鏡の中から出られなかった。だから、君たちは行動した。それが押しだ。

押しの利点はPCの思惑に関係無く彼らを引っ張れること。欠点は自由度が少ないこと。TRPGの魅力に自由なストーリーが展開されるというものがあるが、押しは選択の幅がないか

らその魅力を損なってしまっただね。

押しと引きどちらを使うかはマスターである君が決めれば良い。

《君たちの周りには……》

マスターにはプレイヤーにPCの周囲の状況を説明するという役割があるんだ。

マスター「じゃあ、始めようか。君たちが魔法学園に入学してはや二ヶ月——そろそろ学校に慣れてだれてくるような時期だね——が経った。今日も授業が終わり、HRの時間になる」と、こんな感じかな。

つまりマスターは、PCの目や耳の代わりをするんだ。PCの前にある建物はどれくらいの大ききさで、窓や扉はどうなっているか。辺りに人はいるのか……などなど。

《その他の人々》

PC以外の登場人物を操るのもマスターの仕事だ。それらプレイヤーが操る以外のキャラクターは、ノンプレイヤーキャラクター（NPC）と呼ばれている。セーラさんも、アスレムさんも、あの魔物もみんなマスターが一人で操っていたんだよ。

「えっ。セーラさんがこんな……」

こんな男が操っていて悪かったねえ。でも、プレイヤーの頭のなかでは美人で薄幸の少女な

のさ。

NPCはいくつかに分類することができる。

まずは依頼人。これはPCに行動をさせるきっかけとなる人。名前の通りPCに「くして欲しい」と依頼する人や、逆にPCが「くしたい」と思うような人。先生なんかはその代表格だね。その他にもPCの頭の上からない人や、親しい人などがこの役にはあっている。また、リプレイのセーラさんなんかもそうだ。レミィ、君はセーラさんがかわいそうだから何かしてあげたい。そう思わなかったかい？

「うん。だってセーラさんがかわいそうだし」

決局君たちはセーラさんに会った。

依頼人は直接たのむだけじゃなくて、こんな感じでPCを動かすこともできるんだね。次に情報屋。これはPCに情報を与える役目の人だ。コンピュータRPGでも村の長老が貴重なことを教えてくれたりするだろ？ それと同じだと思って欲しい。この役に適任なのはやはり先生。

それからライバル。これはPCの前に立ちふさがる障害として現れる人物。リプレイの時は鏡の魔物がそうだった。この役はリプレイの時みにモンスターをだしたり、あとクラスメイトや上級生を使うのも良いだろうね。

そして、協力者。これはPCに助力をしてくれる人々。PCと行動を共にする人もいれば、

PCに色々と便宜を計ったりする人もいる。適任なのはPCと行動を共にするならクラスメイ
ト。後ろから支援させるなら先生や親兄弟なんかが良いだろう。

最後は脇役わきやく。これは特に特徴を持たない人々。ストーリーに深く関わらないようなところで
出てくる人、例えば買い物に入った先のお店の人なんかがそう。これらは必要があったらその
都度、それらしき人を出せば良い。

NPCをつくるコツは一つの特徴を強調することだ。がめついならとことん守銭奴に、女好
きなら子供にまでモーションかけちゃうとか。とにかくプレイヤーの印象に残るような人をつ
くるのが良いだろう。

《それをするには……》

それからルールの管理。プレイヤーがキャラクターに何かをさせようとする時、それがうま
くいくかどうかを判定する。アインが窓から飛び降りようと言った時、君がセーラさんに魔法
をかけた時とか。プレイヤーの行動の結果がどうなるかを判定するのがマスターさ。

これにはどんな場合にどんなルールを適用するかを覚えてもらわなければならない。

ただ気をつけて欲しいのは、ルールに縛られないということだ。ルールというのは100%絶対
なものではない。都合によっては無視してしまってもかまわないんだ。

その一つの例がダイスだ。通常RPGをする時マスターは衝立ついたきのようなものを立ててダイス

をプレイヤーに見られないようにして振るんだ。

「そんなことしたらマスターさんがズルしてもわからないわ」

いや、この衝立はズルするためにあるんだ。例えばリプレイの時。最後に魔物と戦ったよね？ あの時にもちよつとズルさせてもらった。といっても、魔物が勝つように仕向けたのではなくて、逆にPCが勝つようにだ。あの時は既にアインがぼろぼろだった。魔物が100%の力を発揮していたら、君たちが鏡をわるよりも早くアインは倒れていただろう。そうなると、魔物を倒すチャンスがなくなってしまふので、ダイスの目を少し加減して、アインが持ち堪えられるようにしたんだ。今のはルールを適用する時にもいえる。都合が悪い時はルールを無視して好きに決めてしまつて構わない。しかし、やりすぎはプレイに緊張感がなくなつてしまふ。それは気を付けようね。

《PCの行動を捌く》

次はシナリオの進めかた。PCは、必ずしもマスターの意図したような行動を取るわけではない。そんな時どうすれば良いかの解説だ。

アドリブ

その時の状況に合わせ、あらかじめ決めていたシナリオを変更すること。こういった変更を

アドリブという。この時気をつけなければならぬのが、アドリブを繰り返すことによって、矛盾が発生すること。

PCを誘導する

PCにマスターの望んだ行動を取らせること。これはシナリオのところの説明した押しと引きを使う。PCが自分からマスターの意図した行動をするような理由を作り出したり、逆にそうせざるを得ない状況をつくってやる。

注意点はさっき注意したのと同じだ。

マスターのすることはそんなところかな。次はマスター用のルールについて解説しておこう。

様々な状況

ここからは、PCが直面する様々な状況とその状況に適用されるルールについての解説だ。

《ダメージ》

PCは怪我や病気をしたり、精神的なショックを受けることもあるだろう。

これらを表すため、耐久力と精神力というものが設定されている。肉体や精神に被害が与えられた場合、耐久力や精神力が減少してゆく。それらが重なる様々な不都合が生じ、気絶してしまふ。これら肉体や精神への被害をダメージと呼ぶ。

リプレイの時もアインがよく怪我してたろ？ それが肉体へのダメージ。それに、レミィも魔法を使った時に精神力を消費してたろ、あれも言ってみれば精神へのダメージさ。

「魔法使った後ってちょっと疲れるんだけど、それってダメージだったのね」

《ダメージの種類》

ダメージには二種類ある。一つは肉体へのダメージ。もう一つは精神へのダメージ。これらのダメージを受ける度、耐久力、精神力のいずれかが減少して行くんだ。

●耐久力へのダメージ

体に受けたダメージは全て耐久力から引かれて行く。例えば転んで怪我をする、だれかに殴られる、高いところから落ちるといった時に受けたダメージは耐久力から引かれて行く。耐久力が0になった場合、そのキャラクターは気絶してしまいい何もできなくなる。

○耐久力へのダメージの例

どんな場合にどれくらいダメージを受けるかの目安を書いておこう。

拳こぶしで殴うる 1D-3+(殴った人の)体力(最低1点)

棒などで叩たたく 1D+(叩いた人の)体力

高い所から落ちる 落下距離1mにつき1D

転ぶ 1D-3

溺おぼれる 溺れていた秒数と同じだけのダメージ

アインが二階から落ちた時は5mほど落ちたかな? と思って5Dを振ってダメージを決めたんだ。その時出た目が24で、アインのダメージは24になったのさ。

●精神力へのダメージ

精神的なショックを受けた時精神力にダメージがゆく。例えば、恐いものを見てショックを受ける、友人から絶交されて心に傷を負うというような時は精神力から引かれて行く。

また、極度の集中を必要とするようなことを行った時にも精神力にダメージを受ける。魔法を使う時なんかはこれにあたる。精神力が0になると気絶して何もできなくなる。

○精神力へのダメージの例

精神力にダメージを受ける場合と、そのダメージの量の目安を書いておこう。

恐い話を聞く

1D - 3 ~ 1D

恐いものを見る

1D - 3 ~ 1D

幽霊などを見る

1D ~ 1D + 3

怪奇現象に遭遇する

1D ~

自信を失う

1D ~ 1D + 3

友人から絶交される

1D ~ 1D + 3

好きな娘に振られる

1D ~

君もアインに「嫌い」って言うてみれば、アインが精神にダメージを受けるところが見れるよ。

「何で？」

気付いてないのか……。

《ダメージの回復》

次はダメージをどうやって回復させるかについての解説だ。

「あっ。私、怪我を治せるのよ」

魔法で治す方法だね。でも、他にもいろいろと方法はあるんだ。

●耐久力へのダメージ

耐久力へ受けたダメージは、何もしなくても一日に1点回復する。一日の間休息をとった場合は2点回復する。

○医者にかかる

医者の治療を受けた場合は、通常の回復に加えて一日に治療をした人の器用さと同じ点数だけ回復する。ちなみにかかる代金は安くても100シルバくらい。

○薬を使う

医者にかかっている暇や、十分な治療費がない時などは薬を買って治すというのも良い。値段は安い物品リストを見てね。

○魔法で治す

魔法の中には治療を目的として使われるものがある。レミィの覚えているのがそういった魔法だね。魔法の便利な点は、一瞬にして傷を治せるということだ。ただし、便利な分料金は割高。1Dポイントのダメージを回復するのに200シルバはかかる。

もちろん、自分でそういった呪文じゅもんを使うのなら、料金はかからない。

○自分で手当する

傷口に布を当てたり、骨折の時に添え木をするなど、応急手当をすること。受けたダメージ

を難易度にして器用さ判定を行う。そして、難易度を越えた分ダメージが回復する。

●精神力へのダメージ

精神力へのダメージは一時間に1点回復する。

「他に治す方法は？」

ない。これだけはじっと待ってるしかないのさ。それに一時間に1点だから回復も早いし。ダメージについてはこれくらい。次は日常生活に関するルールだ。

《日常での生活》

レミィたちも架空世界の中とはいえ、僕らと同じように生活をしている。ここではその日常生活に関するルールを説明してゆこう。

食事

「わーい。ゴハン、ゴハン」

食事はなくてはならないものだ。この「ベルファール魔法学園」のルールでは、食事は最低一日二回とらなければならない。

もし食事を抜いたりした場合、翌日の行為判定にペナルティーを受ける。抜いた一食につ

きー1のペナルティーを全ての行為判定に受け、十分な食事がとれるまで続く。

睡眠

睡眠も欠かせないものだね。睡眠は最低六時間とらなければならぬ。睡眠不足の場合は、やはり翌日の行動に支障が出る。足りない睡眠時間一時間につき、1のペナルティーを、翌日の行為判定に受ける。十分な休息をとるまでこの状態は続く。

《買い物》

●通貨

「ベルファール魔法学園」の世界では、主に銀貨が流通している。その単位は「シルバ」で、銀貨1枚が1シルバになる。ほら、これがヴァシラン銀貨。ユーミ女王の顔が刻印されてる。

この世界での一日の生活費は100シルバ。100シルバあれば、平均的な生活ができる。

銀貨の他に金貨、銅貨も使われている。

交換の比率は金貨1枚⇔銀貨100枚⇔銅貨100枚だ。

金貨はお札、銅貨は小銭にあたるかな。で、1シルバは50円くらいの価値がある。

●移動について

「ベルファール魔法学園」では都市の中での生活がメインになるけど、ちょっととした遠出をする時や、旅に出る時など、どれくらい移動できるかは知っておいた方がいいね。

- ・ 徒歩の移動 一時間に4 km（一日に八時間の移動が可能）
- ・ 乗用動物（馬など）の移動 ものにもよるが、基本的には一時間に12 km（一日に八時間までの移動が可能）

- ・ ほうきで空を飛ぶ場合 一時間に20 km（一日に八時間までの飛行が可能）
- マスターの知っておくルールはこんな感じ。次は実践だ。

ソロシナリオ「ミニチュア大冒険」

実際のプレイ中にはどんなルールが適用されるかを体験するために、プレイヤーとなってソロシナリオを遊んでみましょう。特にマスターをやらうという人はぜひこのシナリオをやってみて、実際のプレイの雰囲気をつかんでみて下さい。

《遊びかた》

各文章の頭には番号が振られています。文の中で「○番へ進む」と書かれてあった場合、その指示された番号の文章を読んで下さい。

その他にも、「〽判定を行う」というように、行為判定をするように指示してあったり、あ

なたのとれる行動が選択肢としてかかれている所もあります。いずれも文章の指示と、ルール(三、四章)に従って下さい。

《マスターをやる人のために》

★印のついた文はマスターをやる人のためのワンポイントアドバイスで、ルールについての補足などが書かれています。

また、選択肢の番号はなるべく近い番号にしてあります。これは選択肢を選ぶ時に全ての選択肢を見やすいようにしたためです。それらを見て、実際のシナリオ運びの参考にして下さい。このソロシナリオを遊んだあと、プレイヤーに練習用として遊ばせると良いかもしれません。

《キャラクター》

通常のキャラクターメイキングと同様にキャラクターを作成して下さい。

さあ、それではシナリオを始めましょう。

プロローグ

君が魔法学園に入学して一ヶ月。今日もいつもと同じように授業が終わり、掃除の時間とな

った。今日の担当は図書館の地下にある資料室だ。

君と一緒に掃除をするのは、悪戯好きのピエール、いいやつなんだがちょっと抜けているガ
ルディアン。君たち三人は普段から仲がよく、いつも一緒に行動している仲間だ。

資料室の中は色々な本や箱などが雑多に転がっていて、綺麗に片付けるには骨が折れそうだ。
「さっさと片付けて遊びに行こうぜ」

そう言ってピエールは掃除に取り掛かる。そして君も掃除を始める。

1へ進む

1

君たちは軽くおしゃべりしながら掃除をしている。ここで、君には難易度8の感知力判定
をしてもらおう。

判定に成功したら

2へ進む

判定に失敗したら

3へ進む

クリティカル成功なら

4へ進む

★この感知力判定は、何かに気づくかどうかを判定するためのものです。こうした判定は、プ
レイヤーが知り得ない何かが起こっている時などによく使われます。

2

君は頭上にある棚の上から何か落ちてこようとしているのに気づいた。このままでは君の頭にぶつかってしまう。難易度9の敏捷度判定びんしやうどをして避けよう。

判定に成功したら

5へ進む

判定に失敗したら

6へ進む

クリティカル成功なら

7へ進む

★全身を使う動き、今のように何かを避ける時などは敏捷度を用いた判定を行います。

感知力判定に成功して気づいていたので、余裕を持って避けられるということで、難易度は単目の9ということになりました。判定に失敗していたのなら難易度は少し難しくなっていたでしょう。

3

「危ない！ 上っ！」

ガルディアンの声がする。何かと思って上を見上げると、頭上の棚から何か箱のようなものが落ちてくるのが分かった。



このままではぶつかってしまふ。難易度13の敏捷度判定をして避けよう。

判定に成功したら

5へ進む

判定に失敗したら

6へ進む

クリティカル成功なら

7へ進む

★感知力判定に失敗したので、箱が落ちようとしているのに気づかなかったわけです。ガルデアンの警告がなければそのままぶつかっていたでしょう。気づくのが一瞬遅れたため、避けるための難易度は感知力判定に成功した時よりも難しくなっています。

4

君は頭上の柵から箱のようなものが落ちてこようとしているのに気づいた。とっさに後ろへ退くと、そこへドカッと箱が落ちてきた。

8へ進む

★今の場合はクリティカル成功したため、普通よりも早く異常に気づいたのです。本当ならば敏捷度判定で箱を避けなければならぬところを、判定をせずに避けることに成功したことになります。

5

君がとっさに身を退くと、そこに箱がドカッと落っこちてきた。

8へ進む

6

ゴンッと鈍い音がして箱は君の頭に当たった。1D点のダメージを耐久力に受ける。
 いてて……。頭にこぶが出来てしまった。

8へ進む

★肉体に負傷を負った時には耐久力が減少してゆきます。通常はある程度の休息で回復するのですが、このシナリオでは指示があった時以外は回復しないことにします。

7

君が軽く後ろにバックステップすると、一瞬おいて箱がドサッと落ちてきた。

「かーっこいー！」

君の身軽な身のこなしにガルディアンは思わず唸る。

★今のクリティカルは効果としては通常の成功と変わっていません。ただ格好良くそれが行えただけです。クリティカル成功の中には、今のもののように特に有利な状況が発生しないこともあります。

クリティカル成功したのだが、どう判定してよいか分からない時などはこういった感じにして、主に雰囲気を出すためのスパイスとして用いましょう。

このシナリオ内では、以後こういった形のクリティカルになる時は選択肢に「クリティカルの時」を表記しません。

8

箱が落ちた振動で、棚に積んであった他の物まで落ち始めてしまう。

ドカッという音とともに、まるで雪崩のごとく箱が落ちてくる。

「あーあ、やっちゃったよ」

ピエールが言う。そこへガルディアンも駆けつけてくる。

「ごめんごめん。そこら辺に散らばってた箱さあ、邪魔だと思ってそこの棚に積んどいたんだ。どうも積み方が悪かったらしいね」

ふう。またか。気が利いてるわりにどこか抜けていて、気をつかえばつかうほど厄介ごとを引き起こしてしまう。そこが彼の面白いところでもあるのだが……。

「余計ちらかっちゃまったな。まあ、手分けして早いとこ片付けようぜ」
 そう言ってピエールは手早く箱を片付け始める。

9 へ進む

9

君とガルディアンもピエールにつられるように箱を片付け始める。

しばらく経って、ふとピエールの方を見ると、彼は手を休めて箱の一つをいじっている。自分からさっさとやろうと言ったのにこれだ……。機転は利くんだからあの飽きっぽささえなければいいのに。そう思いながら君は彼の方へ歩いて行く。

10 へ進む

10

君がピエールに文句を言おうとした矢先、彼が振り向いて言った。

「見ろよこれ。すごいぞ」

そう言われて君は開けられた箱を眺めた。

11

箱は一片が30 cmほどの木箱で、特にこれといった特徴はなかった。箱の中には模型の建物が納められている。その建物はどこかで見たことがあるような形をしている。

「わかんない？ これ、学校の模型だよ。良くできてるじゃないか」

確かにその校舎の模型は見事な作りだった。細部の細かいところまで精巧に作られている。

「二人とも何見てんの？」

ガルディアンもやってきた。

「見ろよ、中の机や椅子^{いす}までちゃんと作ってあるぜ」

「この魔法実験室なんか良く出来てるよね。この魔法陣なんかよくここまで細かいのが描けるなあなんて感心しちゃうよ」

いつのまにか君たちは掃除のことを忘れ、この模型の話に夢中になっていた。

そんな時、急に君たちのいた資料室がぐるぐるとまわり始めた。いや、資料室がまわっているのではなく、まわっているのは君たちの目の方だ。そして、いつしか君の意識は遠のいていった。

12

君は気がつくと資料室の床の上に倒れていた。隣にはガルディアンとピエールものびている。そして妙なことに、さっきまであんなに散らかっていた資料室が、綺麗きれいに整理されている。

「ううくん。いったいなにがあったんだ」

「どうやらピエールの目が覚めたようだ。」

「おっ!? 何だ? 綺麗に片付いてるけど、これお前がやったの?」

君は違うと答えると、

「まあ、どっちにしろこれで掃除をしなくても済んだな。さっさと先生のところへ行つて帰ろうぜ。おい、ガルディアン、目を覚ませよ。もう掃除は終わったぞ」
そしてガルディアンも目を覚ます。さて、君はこれからどうする。

さっきの箱が気になる。もう一度見てみよう

13へ進む

さっさと先生に報告して帰ろう

14へ進む

13

「えーっ。また箱を出すの? そんなことしないで、さっさと帰ろうぜ」

文句を言うピエールを何とかなだめ、箱を探し始めた。

箱を探すのなら難易度11の感知力判定をしよう。

成功したのなら

15へ進む

失敗したのなら

16へ進む

既に三回探したのなら

17へ進む

★この感知力判定は「何かを探す」時に行う判定です。さっきの感知力判定と違うのは、こちらにはプレイヤーが探すといった時に行う判定だということと場所です。

14

君たちは先生に掃除が終わったことを報告するため、資料室を出て教務棟へ向かう。

資料室を出ると、既に廊下は薄暗くなっている。そんなに長いことのびていたのか。君はそう思いつつ、一階へと上がる階段を登って行く。

一階へと上がってふと窓の外を見ると、いつもと違う異様な光景が広がっていた。いや、異様ではない。この光景は……。

18へ進む

15

君たちはさっきの箱を探し始める。しかし、いくら探しても箱は見つからない。もう諦めよあきらめようかと思った時、

「あったあった。この箱でしょ」

ガルディアンが箱を見つけた。さて、君はどうする。

箱をもう一度開ける

19へ進む

この箱を先生に見せる

20へ進む

16

いくら探しても箱は見つからない。どうする？

もう一度探す

13へ進む

諦めて帰る

14へ進む

17

「これだけ探しても見つからないんだ。諦めた方がいいよ。気になるなら先生に言っておけばいいんだし」

と、ガルディアンが言う。

「こんなところでぐずぐずしてたら日が暮れちまうぜ。さあ、帰ろ、帰ろ」
 そう言ってピエールは部屋を出て行く。

君とガルディアンもその後を追って部屋から出る。

14へ進む

18

窓の外にはあの散らかった資料室が広がっていた。正確には数倍に拡大された資料室が窓の外に広がっているのだ。

さて、ここで難易度12の知力判定をしよう。

成功したら

21へ進む

失敗したら

22へ進む

クリティカル成功なら

23へ進む

★この知力判定は、いきなりびっくりするような出来事に直面した場合でも、冷静でいられるかを判定するためのものです。(意志判定)



19

「おい、大丈夫なの？ また……」

そう言ってるガルディアンを後目しりめに君は箱を開けた。

「空っぽだ……」

箱の中には何も入っていなかった。しかし、君は箱の内側がさっきと違っていることに気づいた。

「本当だ。でも、なんか書いてあるぜ」

「これ、なんかの呪文じゆもんじゃないかな……」

確かに何かの呪文のようなものが書かれている。難易度13の知力判定をしよう。成功すれば、君はこの呪文について何かを知っているかも知れない。

成功したら

24へ進む

失敗したら

25へ進む

クリティカル成功なら

26へ進む

20

蓋ふたを開けてまた変な事が起こるといけないと思い、君はこの箱を開けずに先生のところへ持っていくことにした。

しかし、箱は床に吸い付いたように動かない。仕方無く君は箱をそのままにして先生のところへ向かった。

14 へ進む

21

唐突に変な光景が広がっていたので、君は少しびっくりしたが、冷静さは何とか保つことができた。精神力に1点のダメージを受ける。

そして、窓の外に広がる光景について考えてみる。もしかして、目の前に広がる資料室が本当の大きさで、自分たちが小さくなったのではないか。

つまり、今自分たちがいるのはさっきの模型の中なのではないか。さて君はどうする？
とりあえずこの模型から出る

27 へ進む

校舎の中を探ってみる

28 へ進む

★精神的なショックを受けた場合、精神力が減少します。今回は冷静さを保てたのでダメージは少ししか受けなくて済みました。

22

君は目の前の光景にひどく驚いてしまった。精神力に1D点のダメージを受ける。

君は驚きのあまり、思わず校舎を飛び出してしまった。

そして、目の前に広がる光景を前にしばし^{ぼうぜん}呆然としてしまう。そこへピエールとガルディア
ンが駆けつけてくる。しかし、二人にしても、目の前の光景に半分^{あつけ}呆気にとられている。

「あら、こんなところで人を見かけるなんて」

その時、君たちの背後から声がする。君たちは恐る恐る後ろを振り返った。

30へ進む

★精神的なショックを受けた場合、精神力が減少します。知力判定に失敗したので、ダメージは成功した時より大きくなっています。

23

君は意志力を振り絞り、心を落ち着ける。そして、窓の外に広がる光景について考えてみる。もしかして、目の前に広がる資料室が本当の大ききさで、自分たちが小さくなったのではないか。つまり、今自分たちがいるのはさっきの模型の中なのではないか。

さて君はどうする？

とりあえずこの模型から出る

27へ進む

校舎の中を探ってみる

28へ進む

★クリティカル成功をしたので、本来受けるはずのダメージを全く受けません。すみません。

24

この呪文じゆしんは確か授業で習ったような気がする。これは魔力を封じるための呪文だろう。君はそのことを二人に話す。

「だけどそれだけじゃなんだか分からないよ。僕らが倒れたわけは」

と、ガルディアン。

確かにこれだけでは何も分からない。さて、どうする？

この箱を先生に見せる

20へ進む

放っておいて帰る

14へ進む

25

この呪文は君にはさっぱり分からなかった。

「もういいだろ。早く帰ろうぜ」

ピエールが催促する。君はどうする？

この箱を先生に見せる
放っておいて帰る

20へ進む
14へ進む

26

君はこの呪文に憶え^{おぼ}があった。この呪文は、魔法の力を封じる呪文で、この呪文で困うと外に魔法の力が洩れ^もなくなるのだ。ただ、君の記憶ではこの呪文がちゃんと機能するためには、同じくこの呪文を書いたものがもう一つ必要はずだ。君はそのことを二人に話す。

「あっ！　もしかして……」

ガルディアンは言う。

「あの模型の入った箱だよ。あれを開ける時変なシールが張ってあったからはがしたんだ。もしかして……それが、原因？」

「もしかしてじゃないよ、きつとそうだよ。全くガルディアンだったら」

「だったらそこら辺にシールが落ちてるかも知れないと、君は辺りを見回す。

「そ、そうだな。そこら辺に落ちてるかもな」

ガルディアンもピエールの小言をかわすため、探し始める。しかし、シールは見つからない。「おかしいなあ。この辺りではがしてそのままおいたんだぜ」

「えっ!?　そこに落ちてた紙屑^{かみくず}がそのシールだったの？　ゴミだと思って捨てちゃったよ」

と、ガルディアン。

君はごみ箱の中を見るが、何も入っていない。

「誰かが片付けたってさっき言ったろ。なら、ゴミ捨て場へ持ってかれたのかも」

「どうしようか？」

ガルディアンが君に尋ねる。

放っておいて帰る

14へ進む

ゴミ捨て場へ行く

29へ進む

先生にこのことを知らせに行く

32へ進む

27

君たちが校舎の外に出ようとすると、

「待って。あなたたち、誰？」

後ろから声が聞こえてきた。君たちは恐る恐る後ろを振り向く。

30へ進む

28

君たちは校舎の中を調べ始める。校舎には全くといっていいほど人の気配はない。そして、

調べれば調べるほど、これは模型とは思えない作りであることが分かる。まるで学園をそのまま小さくしたような感じだ。

ここで感知力判定をしよう。難易度は9だ。

成功したら

31へ進む

失敗したら

33へ進む

29

図書館内ででたゴミは、一旦地下二階のゴミ捨て場に集められ、魔法の炎で燃やされる。まだ燃やされていないのなら、ここにシールはあるはず。そう思って君たちは来たのだが、ここにゴミは全く無かった。そもそもここにゴミが捨てられた跡すらないのだ。

「ねえ。昨日ここでゴミを捨てた時はもっと汚かったよね？」

ガルディアンは言う。

「こりゃあ、いくら何でもおかしいぞ。一日でこんなに綺麗になるなんて」
さて、どうする？

放っておいて帰る

14へ進む

先生に知らせに行く

32へ進む

校舎の他の場所を探す

34へ進む

30

君たちの振り向いた先には一人の女性が立っていた。そして、その女性の背には蝶ちようのような羽がついている。この人は妖精ようせいなのだろうか。だけど妖精というのはもっと小さなものだ。こんな人と同じくらいの大きさの妖精なんて聞いたことがない。

「あなたたち、誰？ 私の同族にしては羽がないし。格好は人間みたいだけど、こんな小さな人間がいるなんて聞いたことないわ」

さて、ここで**第一印象判定**をしよう。この女性の魅力値は13。君はこれを目標に**知力判定**を行う。達成値から魅力値の13を引いて、出た数を**第一印象表**に当てはめて結果を見る。

その結果がこの女性に対して君の得た印象だ。

34へ進む

31

君はかすかに聞こえてくる歌声を耳にする。その声はどうやら旧校舎の方から聞こえる。

声の方へ行く

35へ進む

他の場所を探す

36へ進む

32

図書館から出るために一階へと上がってふと窓の外を見ると、いつもと違う異様な光景が広がっていた。いや、異様ではない。この光景は……。

18へ進む

33

散々探し回ったが、結局何も見つからなかった。

もう一度調べる

28へ進む

とりあえずこの模型から出る

27へ進む

34

さて、次に女性の方が君に対して抱いた印象を判定しよう。彼女の知力は3。君の魅力値を目標に知力判定をして、抱いた印象を決めよう。

そしてその結果が……

良い印象なら

37へ進む

悪い印象なら

38へ進む

どちらでもない

39へ進む



★彼女はNPCなので、本当ならマスターが彼女の知力判定を行うのですが、これはソロシナリオなので、あなたが代わりに振るということにしてあります。

35

旧校舎内には人影が見える。しかし、旧校舎は閉鎖されていて誰も入れないはず……。
さて、どうする？

思い切ってその人影に近づく

40へ進む

しばらく様子を見る

41へ進む

この場を離れる

42へ進む

36

歌声に背を向けて行こうとすると、

「どうしたんだよ。あれが手がかりになるかも知れないんだぜ」

ピエールは言う。

「何、びくびくしてんだよ。だったら一人でも行くぞ」

と言って、さっさと行ってしまった。どうやら彼の好奇心旺盛おうせいなところがまた首をもたげて

きたらしい。

彼を放っておくわけにもいかないし……。君とガルディアンはピエールの後を追っていった。

35 へ進む

37

彼女は笑みを浮かべ、首を傾げて君を見つめている。どうやら君がしゃべるのを待っているらしい。

なんて話しかける？

自己紹介をしてから事情を話す

お前が元凶かと問い詰める

43 へ進む

44 へ進む

38

彼女の表情は少しこわばっている。どうやら君たちのことを警戒しているようだ。

なんて話しかける？

何も危害を加えるようなことはしないと行ってなだめる

お前が元凶かと問い詰める

45 へ進む

44 へ進む

39

「ねえ。黙ってないで返事してよ」

さて、君はなんて答える？

自己紹介をしてから事情を話す

お前が元凶かと問い詰める

43 へ進む

44 へ進む

40

君たちが近づいて行くと、向こうも気がついたらしく、窓を開けて顔をだした。その女性の背には蝶ちようのような羽うがついている。この人は妖精ようせいなのだろうか。だけど妖精ようせいというのはもっと小さなものだ。こんな人と同じ大きさの妖精なんて聞いたことがない。

「あなたたち、誰？ 私の同族にしては羽がないし。格好は人間みただけど、こんな小さな人間がいるなんて聞いたことないわ」

さて、ここで**第一印象判定**をしよう。この女性の魅力値は13。君はこれを目標に**知力判定**を行う。達成値から魅力値の13を引いて、出た数を**第一印象表**に当てはめて結果を見る。

その結果がこの女性に対して君の得た印象だ。

34 へ進む

41

しばらくの間、歌は続いている。綺麗な歌声が辺りに響く。しばらく君たちはその歌に耳を傾ける。全く聞いたことのない言葉で歌われている。歌い手の人は声から察するに若い女性のようだ。

彼女は歌に熱中しているらしく、このままではいくら待っても終わりそうにない。

さて、どうする？

思い切って彼女に近づく

40へ進む

この場を離れる

42へ進む

彼女の歌に合わせて自分も歌う

46へ進む

42

君たちはもと来た方へ戻って行く。その途中、ベキッと後ろで枝を踏んだ音がする。振り返ると、ガルディアンがばつの悪そうな顔をしてこちらを見ている。

「お前なく。下ぐらいちゃんと見て歩けよ！」

ピエールのこの怒鳴り声に、さすがの向こうも気がついたらしい。窓を開けて顔を出す。その女性の背には蝶のような羽がついている。この人は妖精なのだろうか。だけど妖精というのはもっと小さなものだ。こんな人と同じ大きさの妖精なんて聞いたことがない。

「あなたたち、誰？ 私の同族にしては羽がないし。格好は人間みただけど、こんな小さな人間がいるなんて聞いたことないわ」

さて、ここで第一印象判定をしよう。この女性の魅力値は13。君はこれを目標に知力判定を行う。達成値から魅力値の13を引いて、出た数を第一印象表に当てはめて結果を見る。

その結果がこの女性に対して君の得た印象だ。

34へ進む

43

君たちは自己紹介して、さっきのことをかいつまんで話した。

「あなたたち人間だったのね。あ、ごめんなさい。私の名前はアルル。この校舎の管理人をしている妖精よ。今の話、詳しく聞きたいからちよっと来てくれないかしら」
とりあえず君たちは彼女について行くことにした。

47へ進む

44

「ここへ踏み込んできたのはそっちじゃない。勝手に私を悪者にしないでよ」

きみの強硬な口調に、彼女は反発を憶おぼえたようだ。いきなり問い詰めたのはどうもまずかつ

たようだ。

「まあまあ、彼も悪気があったわけじゃないんですよ。な、そうだろ」

ピエールが口をはさむ。そして小声で、

「おい、早く謝れよ。おれたち以外に初めて見た相手なんだぜ、怒らせていなくなっちゃったらどうすりゃいいんだよ」

まあ、確かに彼の言うことももつともだ。君は無礼を詫びて事情を話す事にした。

48 へ進む

45

君は彼女に害意のないことを示そうと優しく話しかける。ここで難易度9の知力判定を行う。

成功したら

49 へ進む

失敗したら

50 へ進む

クリティカル成功なら

37 へ進む

46

★このように、知力は交渉の場面でも使うことがあります。

ではうまく歌えたかどうか器用さで判定を行おう。

達成値が11以下

51へ進む

達成値が12以上

52へ進む

★これは特に難易度を定めないので行う行為判定です。何かを行ってその出来を見る時に行います。

47

彼女は旧校舎の中にある一室へ君たちを案内した。

「ここが私の部屋よ。そこへかけて」

君たちがかけると、彼女はお茶を出してくれた。

「あなたたちはここがどこだか分かってないようだから教えてあげるわね。ここは魔法学園第二校舎よ。もともとこの建物はずっと大きなものだったの。それを魔法で小さくしたのよ」

「なぜ？」

好奇心旺盛おうせいなピエールがすかさず聞き返す。

「あなたたちの先輩が卒業記念に作ったものよ。本当ならもっと立派なところに飾っておくべきなんだけど……」

「でも、資料室にしまいこまれてましたよ」

「ええ、それはね、この校舎を小さくするためにかけた魔法が強すぎたの。そのおかげでこの校舎だけじゃなくて周りのものまでみんな小さくしてしまったの。それで、外に置いておくのは危ないからって、封印したの。私はその校舎の管理をするために雇われてこの中に住み込んでるのよ。私たち妖精族は魔法が効きにくいから小さくならなくてすむの」

「一人で？」

「別に一生ここで暮らすわけじゃないわ。私の仲間と交代で何ヶ月か泊まっているの。それに一人でいたい時にはちょうどいいのよ、ここ」

53 へ進む

48

「まあいいわ許してあげる。私の名前はアルル。この校舎の管理人をしている妖精よ。今の話、詳しく聞きたいからちよっと来てくれないかしら」

とりあえず君たちは彼女について行くことにした。

47 へ進む

49

「どうやら彼女の警戒は解けたらしい。君たちは自己紹介して、さっきのことをかいつまんで話した。」

「あなたたち人間だったのね。あ、ごめんなさい。私の名前はアルル。この校舎の管理人をしている妖精よ。今の話、詳しく聞きたいからちょっと来てくれないかしら」
 とりあえず君たちは彼女について行くことにした。

47へ進む

50

君の素振りにはますます彼女を警戒させただけだった。

「ちょっと待って。そんなに恐がらないですよ。何もしないんだからさ」

「そう、僕らはこの学園の生徒さ」

ガルディアンとピエールが彼女をなだめる。

二人（主にピエール）の説得で、どうやら彼女の警戒は解けたらしい。君たちは自己紹介して、さっきのことをかいつまんで話した。

「あなたたち人間だったのね。あ、ごめんなさい。私の名前はアルル。この校舎の管理人をしている妖精よ。今の話、詳しく聞きたいからちょっと来てくれないかしら」
 とりあえず君たちは彼女について行くことにした。

47へ進む

51

君の声に向こうは気づいたようだ。そして、窓を開けて顔をこちらに向ける。その女性の背には蝶ちようのような羽がついている。この人は妖精なのだろうか。だけど妖精というのはもっと小さなものだ。こんな人と同じ大きさの妖精なんて聞いたことがない。

「あなたたち、誰？ 私の同族にしては羽がないし。格好は人間みたいだけど、こんな小さな人間がいるなんて聞いたことないわ」

さて、ここで第一印象判定をしよう。この女性の魅力値は13。君はこれを目標に知力判定を行う。達成値から魅力値の13を引いて、出た数を第一印象表に当てはめて結果を見る。

その結果がこの女性に対して君の得た印象だ。

34へ進む

52

君の歌声に向こうは気づいたようだ。君の声に合わせて歌い始める。二人の歌が合わさり、見事なハーモニーが辺りに満ちる。そして歌が終わった。

窓が開き、美しい女性が顔を出す。その女性の背には蝶のような羽がついている。この人は

妖精ようせいなのだろうか。だけど妖精というのはもっと小さなものだ。こんな人と同じ位の大きさの妖精なんて聞いたことがない。

「歌が上手なのね。おかげで今日は最高の歌が歌えたわ。私はアルル。この校舎の管理をしている妖精よ。私の部屋へ来てくださらない。お茶をご馳走するわ」
君たちは彼女の部屋へと入って行く。

54 へ進む

53

「ところで、あなたたちの方は、校舎にかかった魔法で小さくなってしまったみたいだけど、君は資料室での一件を話す。

「で、そのシールは？ ええっ!? おきっぱなし？」

彼女の顔に動揺が広がる。

「この校舎にかかっていた封印なのよ、それ。その封印が解けてしまったら……」
「？」

「手当たり次第に周りのものを小さくしてしまいわ！ 封印の力が残っているうちに何とかしないと。あなたたちも手を貸して。こっちよ」

君たちはアルルの後に着いて行く。

扉を開けると彼女が出迎えてくれる。

「いらっしやい。そこへかけて」

君たちがかけると、彼女はお茶を出してくれた。

お茶は何ともいえない良い香りがする。一口飲んでみると、喉のどの中にさわやかな味が広がる。精神力、耐久力のダメージが全快する。また、このシナリオ中は行為判定の時のダイス目に＋1することができる。

「どう？ 私たち妖精族の秘伝のお茶よ」

お茶を飲み終わると彼女が話し始める。

「あなたたちはここがどこだか分かってないようだから教えてあげるわね。ここは魔法学園第二校舎よ。もともとの建物はずっと大きなものだったの。それを魔法で小さくしたのよ」

「なぜ？」

好奇心旺盛おうせいなピエールがすかさず聞き返す。

「あなたたちの先輩が卒業記念に作ったものよ。本当ならもっと立派なところに飾っておくべきなんだけど……」

「でも、資料室にしまいこまれてましたよ」

「ええ、それはね、この校舎を小さくするためにかけた魔法が強すぎたの。そのおかげでこの校舎だけじゃなくて周りのものまでみんな小さくしてしまったの。それで、外に置いておくのは危ないからって、封印したの。で、私はその校舎の管理をするために雇われてこの中に住み込んでるのよ。私たち妖精族は魔法が効きにくいから小さくならなくてすむの」

「一人で？」

「別に一生ここで暮らすわけじゃないわ。私の仲間と交代で何ヶ月か泊まっているの。それに一人でいたい時にはちょうどいいのよ、ここ」

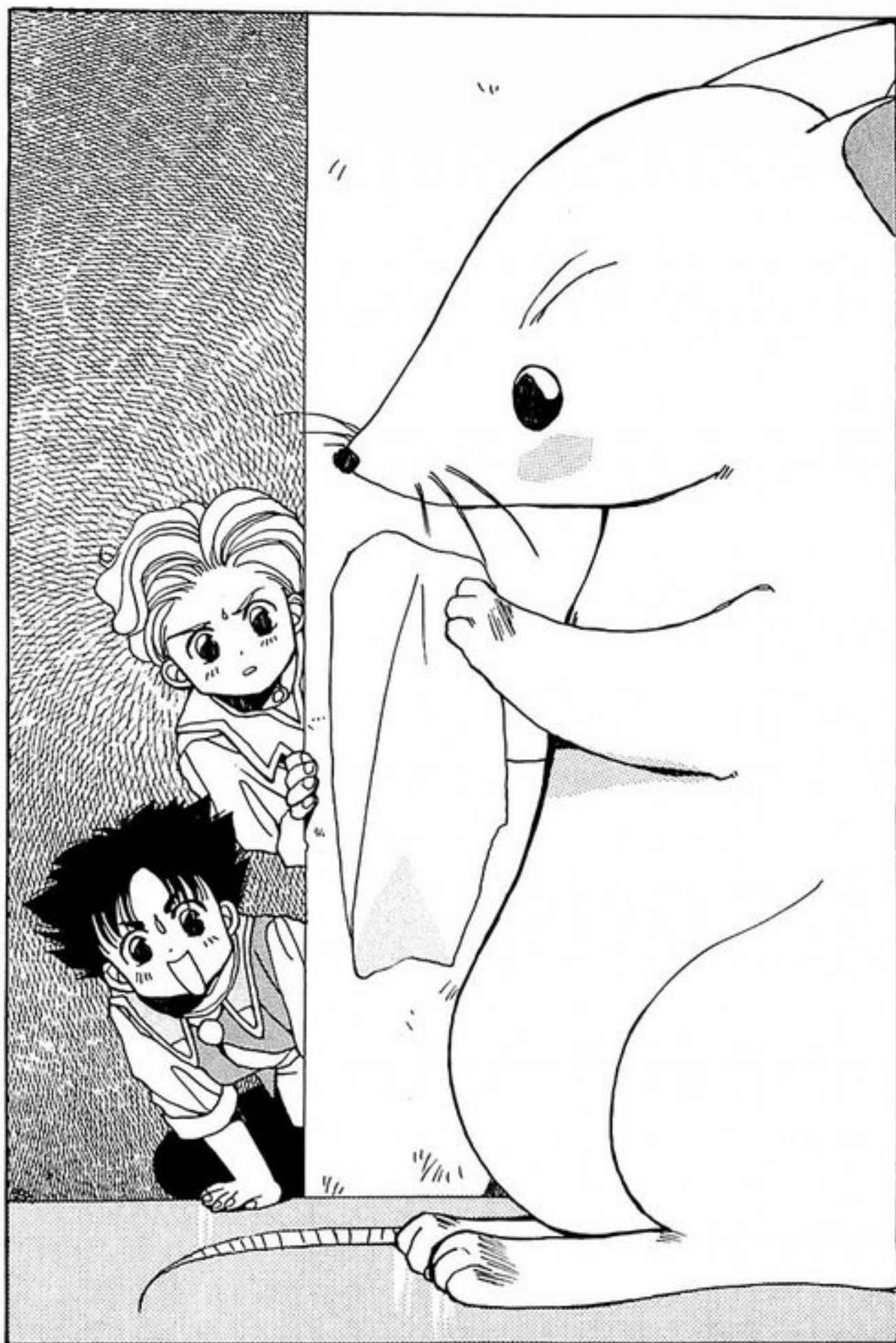
53 へ進む

55

アルルについて校舎を出て行く。床には巨大なシールが落ちていて、シールの横にネズミがいてかじっている。

「どうしよう。あれが破れたら封印することができないわ！」

56 へ進む



56

何とかネズミのところからシールを取り返したい。さて、どうしようか？

ネズミを挑発して注意を惹く

57へ進む

何か使えそうな物はないか探す

58へ進む

校舎へ戻って役立つ物を探す

59へ進む

57

君は自分たちがネズミの注意を惹くからその間にシールを別のところに移すようにとアルルに言う。そして、ネズミの方へ近づいて行く。

「ネ、ネズミってあんな大きかったっけか。あれじゃまるで猛獣だよ」

「こっちが小さいからだよ」

「お前、平気なの？」

「だって、どうせネズミでしょ？」

君たちは意を決してネズミの前へ出る。ネズミはどうやら君たちに気づいたようだ。

「お、おい。こっち見てるぜ」

こういった事態にはとことん弱いピエールであった。

「来たっ！」

ピエールが叫ぶ。ネズミが君に向かって走ってきた。

60へ進む

58

辺りを見回して使えそうな物を探す。ここで難易度9の感知力判定をする。

成功したら

61へ進む

失敗したら

62へ進む

59

君は校舎に駆け戻り、何か役立ちそうなものを探そうと試みる。ここで難易度9の感知力判定をしよう。

成功したら

63へ進む

失敗したら

62へ進む

60

ネズミは君に突進してくる。ネズミの命中判定をしよう。(ネズミの命中基本値は2) これはソロシナリオなのでネズミの分も君が振ることになる。

攻撃をうまくかわせたら

攻撃が当たったら

64へ進む

65へ進む

61

君は散乱している箱の陰にお札を見つける。近づいてみると、このお札はネズミ避けのお札であることが分かる。箱の陰に隠れて効果が途切れてしまったため、あのネズミが入ってきたらしい。あの箱をどければお札が効いてネズミは逃げて行くに違いない。しかし、箱は重そうだ。ネズミがシールを咬^かみ切ってしまう前にどかせるだろうか。

さて、どうする？

箱をどかす

66へ進む

他の方法を考える

56へ進む

62

君は何か役立ちそうなものを探すのだが見つからない。

56へ進む

63

君が校舎へ駆けて行く途中で、ふとネズミの頭上に目をやる。その棚に積んである箱は、今にも崩れそうに置かれている。あそこに衝撃を与えればネズミを撃退できそうだ。君たちは体育用具室からボールをひつつかみ、ネズミの方へと向かっていった。

67へ進む

64

君は何とかネズミの突進を避ける。ガルディアンが叫ぶ。

「こっちだ、壁に誘導して奴をぶつけるんだ」

君は壁の方へ向かう。後ろからはネズミが迫ってきている。

ネズミに追い付かれないよう必死で走ろう。ネズミの敏捷度びんしやうど(3)と対抗判定だ。

勝ったら 68へ進む

負けたら 69へ進む

引き分け 70へ進む

65

君はネズミの体当りを受けた。2D点のダメージを耐久度に受ける。

もし、耐久度が0点になったら、77へ進む。

横からガルディアンが叫ぶ。

「こっちだ、壁に誘導して奴をぶつけるんだ」

君は壁の方へ向かう。後ろからはネズミが迫ってきている。

ネズミに追い付かれないよう必死で走ろう。ネズミの敏捷度(3)と対抗判定だ。

勝ったら

68へ進む

負けたら

69へ進む

引き分け

70へ進む

66

君たちは箱を動かそうと力を込める。ここで難易度10の体力判定を行う。ピエールとガルディアンが協力してくれているので、ダイス目に+2できる。

成功したら

71へ進む

失敗したら

72へ進む

★筋力を必要とする判定には体力を使います。

今回の場合は、二人の協力があるので易しくなっています。

67

ガルディアンとピエールがボールを投げるが、どちらも外れてしまう。手元にあるのは君のボールだけだ。ここで器用さ判定をしよう。難易度は10だ。

成功したら

74へ進む

失敗したら

75へ進む

★ボールを投げる行為は腕を使った行為ですから、器用度で判定します。

68

何とかネズミを引き離れた君は、壁際に立って待ちかまえる。再びネズミの命中判定をしよう。ただ、君は余裕を持って構えているので、回避力に+1できる。(ネズミの命中基本値は

3)

攻撃をうまくかわせたら

76へ進む

攻撃が当たったら

65へ進む

69

君はネズミに追い付かれました。

60へ進む

70

君は壁際に立って待ちかまえる。ネズミの命中判定をしよう。(ネズミの命中基本値は3)
 勝ったら
 65へ進む
 負けたら
 76へ進む

71

箱は君が力を込めると、ゆっくりと動いていった。そして、かくれていたお札が姿を現す。すると、ネズミは何かにおびえるかのように逃げていってしまった。

78へ進む

72

いくら押しても箱はびくともしない。
 ここへ来るのが四度目なら、73へ進む。
 さて、どうする？

もう一度試みる

66へ進む

他の方法を考える

56へ進む

73

「あーっ！ シールが！」

アルルが叫ぶ。

その時、資料室のドアが開いて先生が入ってきた。

「何だこれは。あつ。ねずみか。シッシッ」

ネズミは先生に追い出される。

「こら、お前たち。これはいったい何だ？」

先生は君たちに気付いて話しかけてくる。そして、アルルが先生に事情を話す。

結局先生の力で封印は元に戻され、アルルは再びあの校舎の中へと戻っていった。

あとで君たちがこっそり絞られたのは言うまでもない。

エピローグへ

74

ボールはうまく箱に命中し、雪崩のようにネズミの上へ落ちて行く。そして、ネズミはたまらずに逃げていった。

その後、シールを回収し、再び箱に張り付けた。

「さ、これでもとに戻ったわ。どうも有難うね。私はまた校舎に戻るわ」
そして、彼女は君たちに腕輪を渡す。

「これをつけていれば箱を開けずに私の所へ来ることができるの。一人でいるのもけっこう退屈するから、また遊びに来て。じゃあね」

そう言って彼女は箱の中へ消えて行った。

しばらくして封印が効いたのか、君たちの体ももとに戻る。

「さあて、こいつらを片付けられないとな。どこかの誰かさんがさらに散らかしちゃったから。まあ、ネズミを撃退できたからいいか」

ピエールが言う。

「お、それなら僕の手柄でもあるよ。なにしろあの箱を積んだのは……」

と、ガルディアン。

「またかい。お前、箱ぐらいまともに積みよ」

エピローグへ

75

ここへ来るのが三度目なら73へ進む。

ボールは外れてしまった。また何か方法を考えねば。

56へ進む

76

君がうまくかわすと、ネズミは頭から壁にぶつかり、そのままのびてしまった。そのすきにアルルはシールを取り戻し、再び箱に張り付けた。

「さ、これでもとに戻ったわ。どうも有難うね。私はまた校舎に戻るわ」

そして、彼女は君たちに腕輪を渡す。

「これをつけていれば箱を開けずに私の所へ来ることができの。一人でいるのもけっこう退屈するから、また遊びに来て。じゃあね」

そう言って彼女は箱の中へ消えて行った。

しばらくして封印が効いたのか、君たちの体ももとに戻る。

「はーっ」

いきなりガルディアンが深いため息をつく。

「何だよ」

「だってさあ。これを今から片付けなきゃなんないんだよ。終わる頃には遊ぶ時間なんて……」

確かにこの惨状はちっとやそっとでは片付きそうにもない……。

エピローグへ

77

君は気が遠くなってくる。その時、アルルの声が聞こえる。

73へ進む

★精神力、耐久力が0になった場合、気絶して行動不能になってしまいます。

78

何とかアルルはシールを取り戻し、再び箱に張り付けた。

「さ、これでもとに戻ったわ。どうも有難うね。私はまた校舎に戻るわ」

そして、彼女は君たちに腕輪を渡す。

「これをつけていけば箱を開けずに私の所へ来ることができの。一人でいるのもけっこう退屈するから、また遊びに来て。じゃあね」

そう言って彼女は箱の中へ消えて行った。

しばらくして封印が効いたのか、君たちの体ももとに戻る。

「はーっ」

いきなりガルディアンが深いため息をつく。

「何だよ」

「だってさあ。これを今から片付けなきゃなんないんだよ。終わる頃には遊ぶ時間なんて」
確かにこの惨状はちっとやそつとでは片付きそうにもない……。

エピローグへ

エピローグ

——三日後の掃除の時間——

「よう、来てみろよ、面白いもん見つけちゃったぜ」

ピエールのうれしそうな声が響く。

こりてないのか、あいつは。

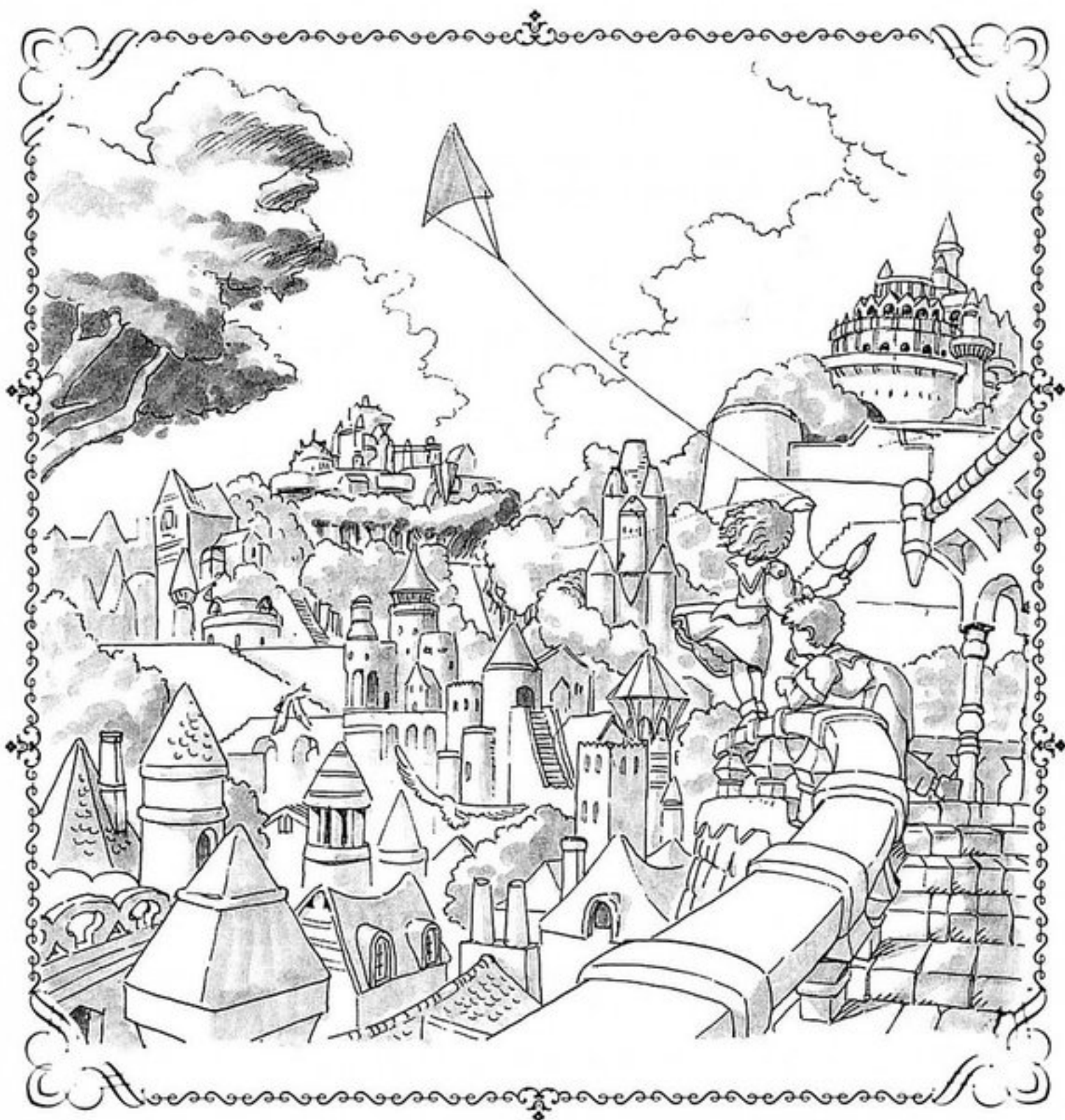
隣ではガルディアンがやはり呆れた^{あき}ような顔をしている。きっと今の自分もこんな顔をしているんだらう。君はそうおもいつつ、深いため息をついた。

掃除はまだまだ終わりそうにもない。

— END —



第五章 設定資料



魔法世界フロマジア

みなさんのいるこの世界は魔法世界フロマジアと呼ばれています。世界自体の広さはわたしたちの住むこの地球とほぼ同じ大きさです。ただ、球状の惑星かどうかはわかりません。

(この世界の人々は、世界の果てに大きな壁があると思っていますが)

このフロマジアにはフェルミエと呼ばれる大陸があります。みなさんの住む土地です。

これから、このフロマジアの社会の仕組みについて解説してゆきましょう。

フロマジアの社会の仕組み

フロマジアでは王政がしかれています。王が国を統治し、その下に貴族たちがいるという形式です。階級は王・貴族・臣民となっています。ただ、王は別として、貴族と臣民の間の壁はかなり薄くなっていて、差別意識などはあまりありません。

フロマジアの歴史

フロマジアの歴史は二千年程前に遡さかのぼります。しかし、四百年前の大戦争（暗黒時代と呼ばれている）によって、貴重な文献（貴重な魔法）の多くが失われてしまい、明らかではありません。

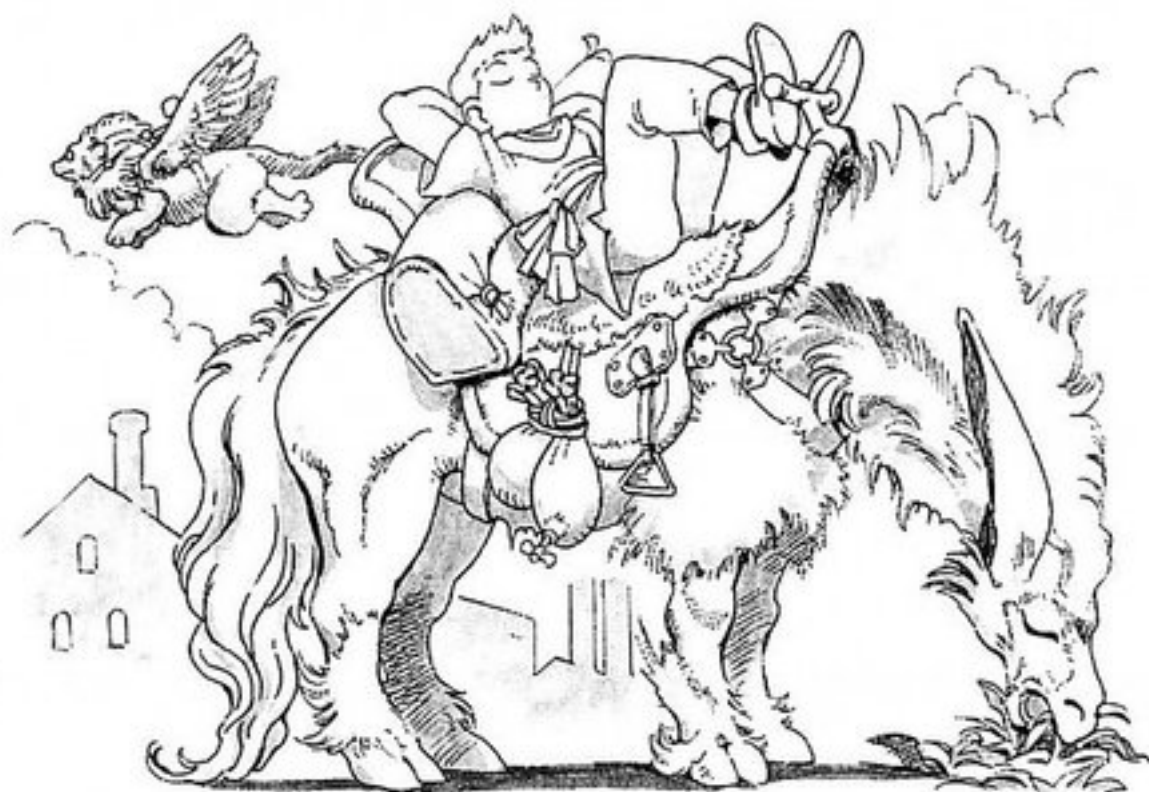
フロマジアの文明

この世界での文明のレベルは、私たちの世界と比べると遅れているように見えます。

しかし、魔法の力のお蔭で実質的には私たちの文明と変わらないだけのものを持っています。

産業について

この世界の産業は、農業が主体です。工業はまだ工場などというものはなく、職人が一つ一つ手作りで物を作っています。



経済について

一応貨幣が流通してはいますが、まだ都市部を離れると物々交換が主流です。

一方都市部では、商業が発達してきています。現在では大規模な交易も行われるようになり、王侯貴族並の富を持った商人も現れてきています。

宗教について

この世界では、世界的に普及しているような宗教はありません。

自然を敬ったりとか、祖先を崇拝するような形のもの、または哲学に近いものがいくらか普及しているくらいです。

そのなかで比較的普及しているのが、聖アーダ教です。これは、聖者アーダの教えにしたがって、調和を求める生き方をして行こうという宗教です。この世界には聖職者が神の力を使ってかける魔法はありません。そもそも神と呼ばれる存在がないのです。

昔は魔法の力＝神の力と言われていましたが、魔法の研究が進むに連れて、魔法とは単なる法則に過ぎないことが判り、そうした考えは次第に廃れてゆきました。

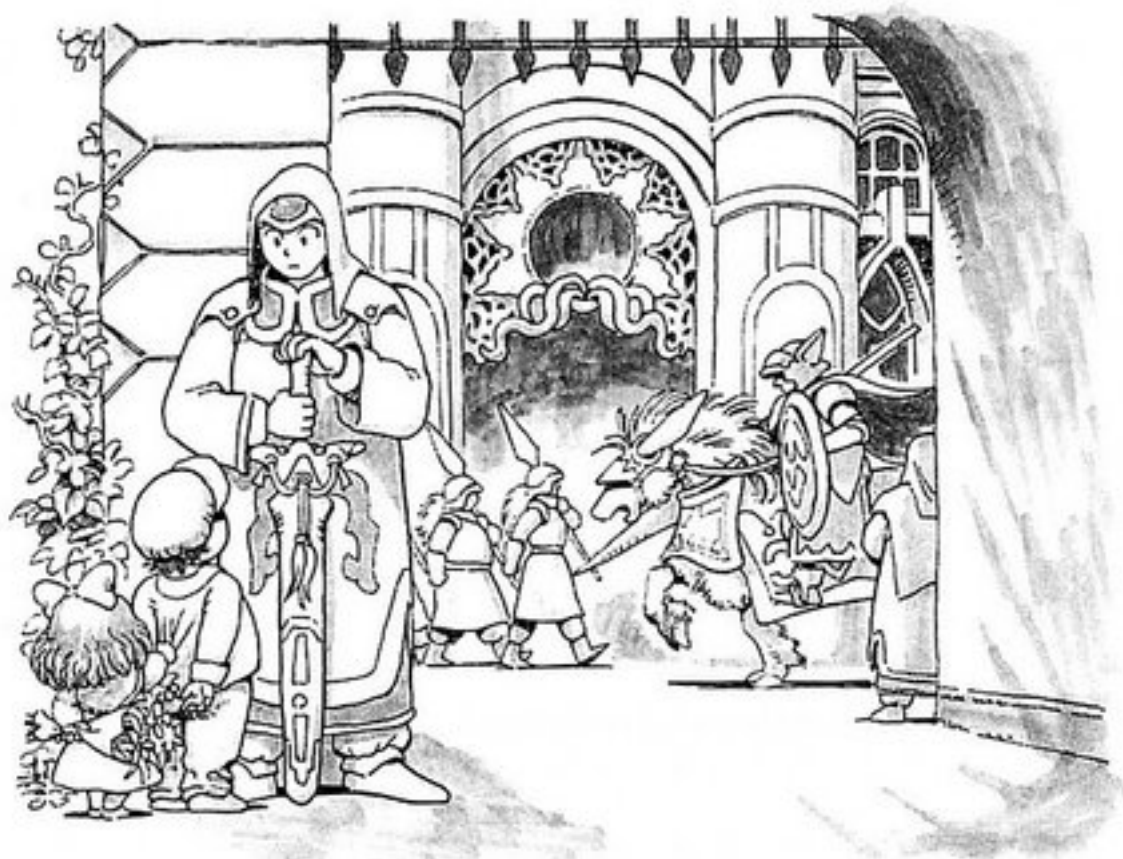
今でも神は存在すると説いている宗教はありますが、そういった宗教はあまり普及していません。まゆつばしの（どちらかという在眉唾物のようにおもわれている）

軍事について

フロマジアはまだ剣の力がものを言う世界です。兵器と呼べるようなものは登場してはいません。かつては魔法がそのような力を持っていましたが、今ではそういった危険な魔法は協会の手によって封印されています。

交通について

この世界での主な交通機関は徒歩と馬です。魔法を使った乗りもの（空飛ぶほうきや魔法で作られた生き物——ガオガオと呼ばれる鳥——など）もあるのですが、長距離の移動となるとあまり優れたものはありません。



ヴァシユラン王国

みなさんの生活するのは、ヴァシユラン王国という国の首都マルスランです。ここでは、ヴァシユラン王国についての解説をします。

歴史

ヴァシユラン王国は、第一期黄金時代から続く由緒正しい国です。暗黒時代を生き延びた数少ない国でもあります。建国当初から魔法使いが国を治めていました。暗黒時代には戦乱に参加せず、その力を温存していました。そのお蔭で、いまでは大陸でも有数の大国となっています。

地理、気候

ヴァシユラン王国は大陸の中央の平野にあります。この辺りは比較的温暖で、四季がはっきりしているのが特徴です。

産業、経済

この国は大陸の中央部にあり、海に面しているため、交易の中心地として発展してきました。

また、土壌にも恵まれているため、農業も盛んです。

文化

この国は大陸一文化の進んだ国でもありません。それは、大賢者ハーマンの創設した魔法学園と、魔法使い協会の本部があるからです。このため、各地から魔法を学ぼうというものが集まってきているのです。

また魔法だけでなく、交易の中心であるため、各地から様々な文物も入ってきています。そのため、魔法に限らず、他の分野における学問の第一人者たちも数多くいます。

魔法について

この世界では、魔法の力というものはごく



身近な存在で、ちょっと努力すれば誰にでも使うことのできる力なのです。魔法は至る所で使われており、日常生活の中で見かけることも珍しくありません。私たちの世界の電化製品や機械が魔法に置き替わっているものと考えてもらえば良いでしょう。

例えば、夕食の支度をする時、お母さんが台所に立ち、呪文じゅもんを唱えようと鍋なべや包丁が動き出して料理を作ってくれる。街角には魔法で呼び出した明かりが灯って夜の闇やみを照らしてくれる。

夏の暑い日などは、街頭の「涼風屋」を呼べば、魔法で涼しい風をおこしてくれる。などなど……。

私たちの世界でいうところの電化製品の行っている役割が魔法によって担われていると思えば良いでしょう。

唯一違うのは、機械が勝手にやってくれるのではなく、人が魔法を使うということです。また、この世界の二、三人に一人は魔法を使うことができます。ただ、使えるといっても、ごく力の弱い魔法を一つか二つといった程度ではありませんが。

魔法使い

魔法を使う人を魔法使いというならば、この世界の多くの人々が魔法使いと言えるでしょう。しかし、この「ペルファール魔法学園」の世界においては、「魔法使い」という言葉は数多くの強力な魔法を使う人を指し、人々からは尊敬を受ける存在なのです。

「ベルファール魔法学園」の生徒たちは、この「魔法使い」を目指して学園で学んでいます。

魔法使いの資格、等級

このフロマジアには魔法使いたちを統括する組織、魔法使い協会があります（詳しくは90頁）。この協会が魔法使いの免許を発行しています。魔法使いになるには、魔法学園のような協会の運営する学校で学ぶか、免許を持った魔法使いのもとに弟子入りしてある程度の期間学ばなければなりません。その後、協会が毎年行っている魔法使い認定試験に合格すれば魔法使いとなることができます。

新たに魔法使いと認定された者は、五級魔法使いの資格をもらえます。魔法使いには等級があり、一〜五の段階にわかれています。五級魔法使いは魔法レベルにして4レベル位の力があります。以後等級が一つ上がる毎に+2レベルされます。等級を上げるには、やはり協会で行われている試験を受ける必要があります。

動植物リスト

フロマジアに住む動物の大半は私たちの世界と変わりありません。

しかし、魔法の働くこの国では私たちの世界にはいない珍しい生き物もいます。

ここではそれらを解説してゆきます。

《リストの見方》

動物の各能力は、これまでのルールで解説した各能力と同じです。ただし、外見の能力値はありません。移動力は1Rに動ける距離です。全力で移動する場合は更に3倍されます。また、耐久力、精神力はキャラクターと計算の方法がちがっています。

リスト中の命中基本値、回避力はその動物の平均的な数値です。なかには戦闘レベルを持った強力な個体も存在します。レベルがいくつかは個体によってちがうので、必要に応じて設定して下さい。

《小動物》

ネコネコ

感知力	5	敏捷度	4	器用度	4	知力	2	体力	3
耐久力	5	精神力	5	命中基本値	—	回避力	11		
ダメージ	—	防衛点	0	移動力	5 m				

私たちの世界の猫で、ペットとしてよく飼われています。右の数値は一般的な飼い猫の数値です。

イヌイヌ

感知力 5 敏捷度 4 器用度 4 知力 2 体力 3

耐久力 7 精神力 5 命中基本値 4 回避力 11

ダメージ $1D+1$ 防護点 0 移動力 5m

イヌイヌ
 犬もフロマジアではよくペットとして飼われています。この能力値はそうしたペット用の犬のものです。野犬や番犬などは戦闘レベルを持っています。

カミカミ

感知力 5 敏捷度 5 器用度 4 知力 2 体力 4

耐久力 10 精神力 10 命中基本値 4 回避力 12

ダメージ $1D+4$ 防護点 1 移動力 6m

私たちの世界の狼おおかみです。森林などで見られます。普段は単独で行動していますが、群れて獲物を襲うこともあります。

キュキュル

感知力 4 敏捷度 3 器用度 4 知力 3 体力 3

耐久力 8 精神力 11 命中基本値

4 回避力 11

ダメージ 1D+1 防護点 0 移動

力 3m/3m (空中)

角の生えた猫のような姿をしています。知能は高く、性格の穏やかな動物です。

このキュキュルの角には不思議な力があり、この角を砕いて飲むとあらゆる病気やケガに効くと言われています。そのため乱獲されて今ではほとんど見ることが出来ません。

フラーモ

感知力 3 敏捷度 3 器用度 3

知力 2 体力 3

耐久力 12 精神力 10 命中基本値

4 回避力 10

ダメージ 1D-1 防護点 0 移動



キュキュル

力 3 m

人間の半分くらいの大サイズの猿です。この猿は、木の枝にまたがって空を飛べるのです。これは、このフラーモが本能的に魔法を使っているからなのです。

森の奥に住んでいるのですが、ときどき人里に出て悪戯いたずらをします。

《中型動物》

ウマウマ

感知力 3 敏捷度 6 器用度 4

知力 2 体力 7

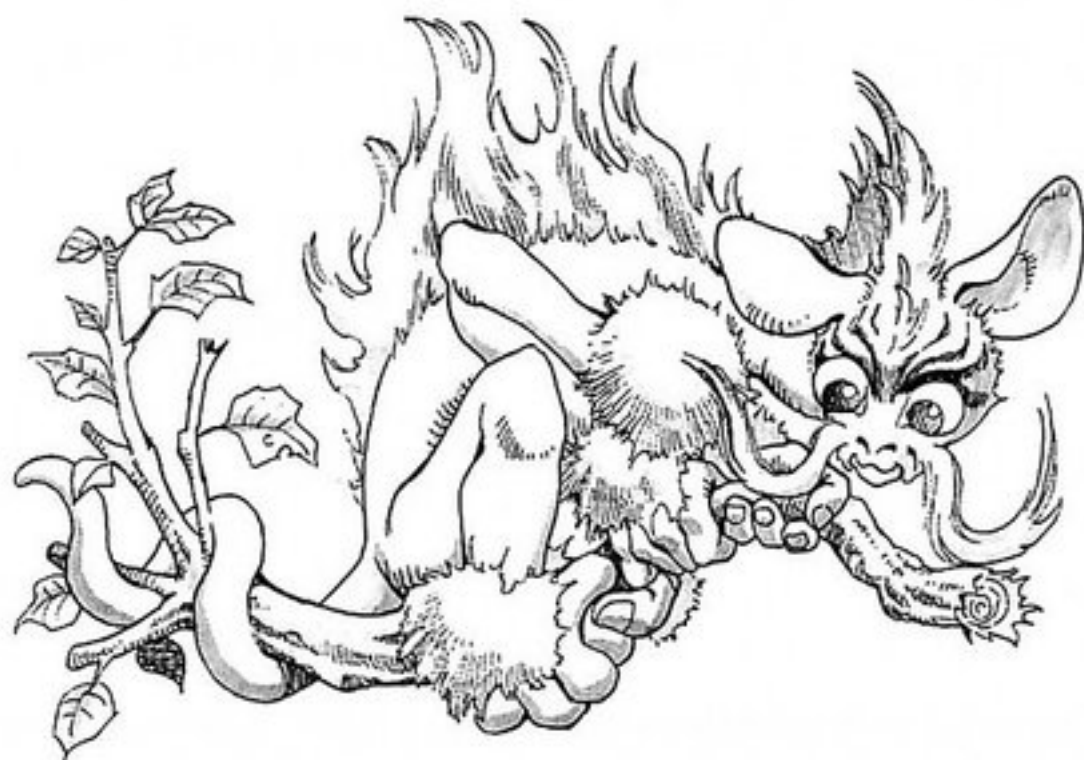
耐久力 30 精神力 10 命中基本値

4 回避力 13

ダメージ 2D+1 防護点 0 移動

力 6 m

フロマジアの一般的な乗用馬です。



フラーモ

ガオガオ

感知力 4 敏捷度 3 器用度 4

知力 2 体力 5

耐久力 25 精神力 10 命中基本値

4 回避力 11

ダメージ 1D+2 防護点 0 移動力

5m/10m (空中)

ダチョウのような姿をした鳥です。馬と共に乗用としてよく利用されています。

この鳥は短時間なら人をのせて空を飛ぶこともできます。

クマクマ

感知力 4 敏捷度^{びんしょうど} 3 器用度 4

知力 3 体力 7

耐久力 36 精神力 12 命中基本値



ガオガオ

3 回避力 10

ダメージ 2D+3 防護点 3 移動力 4m

森林部などにいる、この世界では一番一般的な熊です。性格はおとなしく、人を襲うことは滅多にありませんが、子連れの際は凶暴になります。

《大型動物》

キュキュル（成体）

感知力 5 敏捷度 3 器用度 6 知力 4 体力 12

耐久力 80 精神力 24 命中基本値 6 回避力 10

ダメージ 3D+1 防護点 10 移動力 3m/6m（空中）

年を経て強力になったキュキュルです。自分から話すことはできませんが、人間の言葉を理解できるほどの知能を持っています。高山に棲むと言われています。

《水棲生物》

スベリウオ

感知力 5 敏捷度 6 器用度 2 知力 1 体力 1

耐久力 4 精神力 3 命中基本値 2 回避力 13

ダメージ ー 防護点 0 移動力 6 m (水中)

海岸の浅瀬に棲む魚です。水面を滑るように移動するのでこの名がついています。フロマジアでは珍味として珍重されています。

船幽霊

感知力 4 敏捷度 6 器用度 1 知力 1 体力 20
 耐久力 200 精神力 7 命中基本値 1 回避力 13
 ダメージ ー 防護点 0 移動力 6 m (水上)

体長10mほどの巨大な小判鮫さめです。

なぜこの名がついているかというところ、沈没した船の底に張り付いていて、この魚が水面近くに出ると、本当に幽霊船が現れたように見えるからなのです。

ジャンプフィッシュ

感知力 2 敏捷度 2 器用度 2 知力 1 体力 2
 耐久力 8 精神力 6 命中基本値 2 回避力 9
 ダメージ ー 防護点 0 移動力 4 m (水中)

水のあるところから水のあるところへ転移するという不思議な力を持った魚です。

時折、水たまりなどに転移して身動きがとれなくなっていることがあります。

《その他》

妖精族

妖精族は人間のキャラクターと同様の能力値を持っていて、魔法を使うこともできません。彼らはこの世界に住む人間以外で唯一の種族です。もっとも種族とは言っても人間と違い、集団で行動するようなことはありませんし、数もごく少数しかいません。

彼らの多くは人里はなれた場所に住んでいて、あまり人間との交流はありません。

また、彼らは魔法が効きにくいという体質（魔法の回避に+5）と、魔法とは別の不思議な力（未来を予知したり、人の心を読んだり）をもっています。



ジャンプフィッシュ

《植物》

フィス草

平野部でごく一般に生えている草です。葉には血止めの作用があり傷口に貼ると耐久力が1点回復します。

フラの木

大きさ1m程の灌木かんぼくです。この木の実は、割ると光るといふ性質を持っています。結構明るく、一時間ほどは光っているので、旅人は明かり用としてこの木の実を携帯しています。

オウム草

葉に穴が開いていて、そこを風が通った時に人がつぶやくような音を立てる植物です。



フラの木

剣づた

防犯用に魔法で造られたつた。一見何でもないつたですが、目に見えないごく細かい刺が出ていて、このつたに触ると1D点のダメージを受けるのです。

こちらの世界の有刺鉄線のように使われています。

モクモク草

これも魔法で造られた植物です。巨大な綿の塊のような姿をしています。この草は空を飛ぶことができ、乗用としてつかうことができます。



モクモク草

サンプルNPC

ここでは魔法学園、およびマルスランの住人の一部を紹介します。各能力値は省略して頭の文字だけ書かれています（感知力なら感）。

なお、呪文じゆもんを使えるキャラクターに関してはその知っている呪文の一部のみが書かれています。登場させる場合は都合に応じて付け加えて下さい。中にはその人独自の呪文や、リストにない強力な呪文を持っている人もいます。それらはその人物の紹介と同時に書かれています。また、年齢の横にそのNPCのタイプが書かれています。（タイプについては168頁参照）

《魔法学園の先生》

クレイトン・コーデル 28歳 依頼人、協力者、情報屋

感2 器2 敏3 知4 体2 外5

性格 のんびり屋、おおらか 魅力値11 趣味 昼寝

戦闘レベル2 魔法レベル9

呪文

基礎魔法の呪文全てを覚えています。

瞬間移動（魔力制御系） 呪文レベル8

効果距離 0 効果範囲 術者 持続時間 瞬間 回避 不可

この呪文を唱えると術者は離れた場所へ瞬時に移動することができます。ただし、移動できる場所は術者の知っている場所か、見えている場所（魔法で遠くを見ていればそこへも跳べる）に限ります。精神力を1点消費する毎に100mまで移動できます。

魔法学園で物理を教えています。皆さんのPCのいる一年A組の担任も勤めています。結構ハンサムな人で、女子生徒に根強いファンがいます。普段はぼーっとしていますが、実はヴァシランでも五本の指に入る実力の魔法使いです。

エリシエル・パエーゼ 24歳 依頼人、協力者、情報屋

感2 器3 敏2 知4 体2 外5

性格 高飛車、気が強い 魅力値11

戦闘レベル4 魔法レベル7

呪文

治癒系の全ての呪文

電撃（物理系） 呪文レベル5

効果距離 20m 効果範囲 1体 持続時間 瞬間 回避 運動

手のひらから電撃を発生して2D点のダメージ（防具無効）を与えます。

名医の腕（治癒系） 呪文レベル7

効果距離 接触 効果範囲 1体 持続時間 瞬間 回避 不可

病気や毒などの異常と、ケガを同時に治す呪文です。この呪文をかけられたものは、病気や毒が瞬時に治り、同時に2D点の耐久力を回復します。

校医の先生。学園でも一、二をあらそう美人とも言われていて、保健室にはよく生徒が押し掛けてきています。しかし、仮病で来た生徒に攻撃魔法をぶちこむほどの気の荒さを持っています。

エミリア・パエーゼ 17歳 協力者、ライバル

感2 器3 敏3 知3 体3 外4

性格 気が強い 魅力値10 趣味 ケンカ

戦闘レベル3 魔法レベル3

呪文 戦闘系全て

特殊アイテム 怪力の腕輪

魔法学園の四年生。校医のエリシエル先生の妹でもあります。姉に似て彼女も美人なのですが、武術にたけていて気が荒いたため、周囲のものから恐れられています。

《街の住人》

バルカス 52歳 情報屋、依頼人

感3 器2 敏2 知4 体4 外3

性格 頑固、口が悪い 魅力値7 趣味 本のコレクション

戦闘レベル0 魔法レベル3

バルカス学問所の所長です。偏屈で有名な人で、いつも研究に没頭しています。しかし、彼の古代史に関する知識と本のコレクションはヴァシラン王国でも有数のものです。

ミュロル ?歳 情報屋、協力者

感5 器2 敏2 知3 体2 外4

性格 頑固、義理固い 魅力値 11

戦闘レベル0 魔法レベル9

呪文

知覚系の呪文全て

運命の目 呪文レベル7

効果距離 接触 効果範囲 1人 持続時間 瞬間 回避 可

接触した相手の近い内に（一週間以内）起こりうる災難を知ることが出来ます。

この街一番の占い師です。美しい少女の姿をしていますが、まるで老婆のような言葉で話をするため、年齢は不詳です。職人氣質な人で、彼女の気に入らない人物は決して占おうとはしません。



第六章

サンプルシナリオ「放課後の探索者」



このシナリオはマスター、プレイヤーが共に初心者の方が遊ぶためのシナリオで、両者ともに遊び易いよう、ストーリー上の分岐が少なくなっています。

背景では、このシナリオの中核となる事件の説明がなされています。導入の項では、PCをどうやってその事件に関わらせるかが解説されています。そして展開では、その後シナリオをどう進めていくかを順を追って解説します。そしてエピソードの項では事件を解決した後の顛末まつについてが説明されています。

なお、文中に指示されている図は271〜272頁にまとめて載せてあります。

《背景》

魔法学園実習棟の地下には資料室という部屋があります。もっともこの部屋、資料室とは名ばかりで、学園中の壊れた道具や、役に立たないがらくたを放りこんでおくための倉庫と化しているのです。そんながらくたの中に、昔生徒が造った「魔法で動く人形」がありました。勿論もちろんここにあるからには立派な(?)欠陥品ですが。

或る日PCが資料室の掃除をしている時に、その人形がふとしたはずみで動き出してしまい

ます。さて、一体どうなることでしょうか。

《シナリオを始める前に》

マスターはプレイヤーに以下のことをさせて下さい。

(ここは初めてこの「ベルファール魔法学園」をプレイする方のためのものです。すでに他のシナリオをやっているならば特にさせる必要はありません)

PCの自己紹介

PCは魔法学園で共に学ぶ同級生ですから、互いのキャラクターがどんな人物なのかはわかっているようにしておきましょう。

マスターはプレイヤーに自分の演じるキャラクターの自己紹介をさせ、互いにキャラクターシートを見せ合うよう指示しましょう。

PCに互いの立場を確認させる

PCが互いにどういった関係にあるのかをマスターとプレイヤーが話し合って決めましょう。(友達だとか、今つき合っているとか)

そして決まったらキャラクターシートの「他の人物との関係」欄に書き込みましょう。

このシナリオでは、PCが同じ班にいるという設定でシナリオが始まりますので、最低PCが同じ班にいることにして下さい。(またはシナリオの導入を変更して下さい)

《導入》

放課後、PCが資料室の掃除をしているところから始めます。

資料室は魔法学園の実習棟地下にある部屋です。(実習棟については図1参照)

この部屋は本来は授業で使う教材などをしまっておく部屋なのですが、現在は学園内の要らないものや、古くて役立たなくなったものなどが放りこまれるようになっていきます。

マスターは次の文章をプレイヤーに読んで下さい。

「今日も無事学園での授業が終わり、今君たちは掃除をしている。君たちに割り当てられたのは実習棟地下にある資料室の掃除。資料室のあちこちには大小様々な大きさの箱が無造作に散乱していて、ほこりもかなり積もっている。なんとか早く掃除を終わらせて先生に報告しようと、君たちは掃除に励んでいるのだが、なかなかはかどらない。

そんな時、部屋の隅にある棚の上から箱が一つ落ちてくる。人が中に入ることができくらいに大きなものだ。そして、床に落ちた箱はゴトゴトと動き始め、ぴよんぴよんとカエル跳びの要領で君たちの目の前を通りすぎ、資料室のドアをくぐって外へと出てゆく。

ハッと我に返った君たちはあわてて箱を追いかけて資料室を出る。

資料室を出てみると、ドアのすぐ脇にさきほどの箱が落ちていた。しかし、蓋は開いていて、中身は空っぽだ。そして廊下の先には人間大の木でできた人形がものすごい速さで走っている。どうやらそれが箱の中身だったようだ」

ここでマスターは図1を見せて、人形が資料室前の廊下を通過して階段を登っていったことを説明し、プレイヤーにどうするか尋ねて下さい。

PCのとり行動としては、人形を追いかける、先生に知らせる、放っておく等があります。

人形を追いかける場合

人形を追いかけると、PCは階段を登って一階に出ることになります。しかしその時には人形は既にいなくなってしまうています。そして、一階に出たところで担任のクレイトン先生を登場させて下さい。「おや、掃除は終わったのかい？」

ここで、プレイヤーが人形のことを先生に話した場合、人形についてのことを教えてくれます。

- ・その人形は、過去の卒業生が卒業記念に造ったもので、魔法の力で動く人形だということ。
- ・しかし、完成したのは良いが、どこか欠陥があったらしく、悪戯いたづらを繰り返すようになって

しまったこと。

- ・悪さが過ぎたので、人形を動かす魔法を解除して資料室の中に放りこまれていたこと。
- ・それが何かのはずみで動き出してしまったのだろう。

そして、先生はPCにその人形を捕まえるよう言います。（その後は《展開》の項を参照）

先生に知らせる

担任のクレイトン先生にこのことを知らせると、先生はその人形が何であるのかを調べてくれます。（人形を追いかける場合を参照）

放っておく

そのままにしておく人形はあちこちで悪戯いたづらを始めます。そして、クレイトン先生がPCのところへ来て人形のことを話します。（前述の四点について）そして、PCに人形を捕まえるよう言います。

その他

以上の三つ以外の行動をとった場合は、先生に会って人形のことについての話を聞き、人形を捕まえるよう先生が言うというシチュエーションにして下さい。

《展開》

先生の助言

既に人形を見失っているのです、広い校内を探し回るのは大変なことです。マスターはクレイトン先生に次の台詞セリフを言わせませう。

「占術のテュレリー先生に頼めば、人形のいる場所を魔法で探してもらえるんじゃないかな。先生なら占術室にいるよ」

占術室はこの実習棟の四階にあります。

PCが占術室へ行かずには探索を始めてしまっても別に構いません。

どちらにせよ占術室ではテュレリー先生と会い、魔法実習室で人形と遭遇することになります（詳細は各項を参照）。それ以外の場所では特に何も起こりません。

占術室

占術室は実習棟四階にあります。PCが占術室へ向かうことにしたのなら次の文章を読み上げて下さい。

「君たちは占術室へ向かっていった。占術室は天体望遠鏡などが備え付けてあるため、実習棟

の最上階にある。階段を登って扉の前に行き、開ける。

占術室の中央にはプラネタリウムのように星を天井に投影する水晶球がある。その操作盤のところに誰か人が倒れている。なんとそれはテュレリー先生だった」

(この時75頁のイラストも一緒に見せるとよいでしょう)

テュレリー・ロロ先生 (22歳、女)

感知 4 器用 1 びんしやう敏捷 2 知力 4 体力 2 外見 5 戦闘レベル 0 魔法レベル 7

性格 優しい、うっかりもの 趣味 ペットを飼うこと 魅力値 13

呪文 じゆもん 知覚系の呪文を全て使えます。

彼女は今年学園に赴任してきたばかりの新人です。少し内気なため、よく生徒にからかわれています。校内でも一、二を争う美人ですが、そんなところを少しも鼻にかけず、生徒にも優しく接しているので、男女の区別無く生徒に人気があります。

先生は気絶していますが、助け起こすとすぐに目を覚まします。マスターは彼女に次のことを説明させて下さい。

・投影器 (プラネタリウム用の水晶球) を調整していたら、いきなり後ろでワッと大声でお

どかされ、気絶してしまった。

・誰がおどかしたのかは気絶してしまったのでよくわからない。

PCが先生に人形のことを話したなら、

「放っておいたら誰かが悪戯いたずらで迷惑するかも知れませんね」

と言って、魔法で人形の居場所を探してくれます。

そして、「どうやらこの校舎内にいるみたいね」と、実習棟内にいることをPCに告げます。

もしこの時、PCの中に「遠眼鏡」の呪文、又は特殊アイテムの「使い魔」を持っているものがいたら、そのキャラクターに、

「どこにいるのかを特定するのを手伝ってくださいませんか？」

と、先生に言わせて下さい。

いない場合はそのまま先生が人形を発見します。次の台詞せりふを読み上げて下さい。

「あ、見つけたわ。これは……棚があって、あの魔法陣……魔法実習室ね」

そして、PCに人形は魔法実習室にいて、棚あきを漁あさっていることを告げて下さい。

PCに魔法か使い魔を使って探させた場合は、そのプレイヤーに魔法実習室で人形が棚を漁あさっていることを告げて下さい。

魔法実習室（中の様子については図2を参照）

魔法実習室は実習棟一階にあります。PCが実習室へ行くと言ったなら、そのまま急行するのかどうか聴いて下さい。もし、急行するようなら、人形の方はその足音に気づいてとっさに隠れます。PCが人形に気づかれないようにそうつと行くというようなことを言ったなら、逆に人形の気づかないうちに部屋の入り口にたどり着くことができます。

（この時、73頁のイラストを見せて説明すると雰囲気が出るでしょう）

人形が隠れている場合

実習室に人形の姿は見あたらないことをPCに告げて下さい。

実際は人形は図2の◎印のところに隠れています。

PCが教室内を探すと言ったなら、各人にどの辺りを調べるのかきいてから、感知力判定をさせて下さい。そして達成値が10以上あった人には、図2を見せて◎印のところ（机の陰）に何か潜んでいることを教えて下さい。この時、隠れていることがばれてしまったと人形の方でわかったなら、人形は陰から飛び出てPC（PCが分散しているならそのうちの一人）に魔法をかけようとしています。（何をかけるかは、人形の解説の項を見て、人形の使える呪文じゆもんの中からマスターが選んで下さい）そして、PCがひるんでいる隙すきに逃げ出そうとします。また、P

Cが何もせずに戻ろうとした場合も人形に同じことをさせて下さい。

そうなたら、以後は戦闘のルールを使って各人の行動を解決してゆきます。人形をとり抑えるの項を参照して下さい。

こっそり近づいた場合

次の文章を読み上げて下さい。

「君たちはそうっと教室に近づき、扉の陰から中の様子を窺う。実習室の中央には呪文を練習するための魔法陣があり、その周囲に魔法をかけるための道具を置く机や棚がある。その棚の一つの前に、さっき見た人形が立っている。どうやら棚の中のを物色しているようだ」

そして、PCに一気にとり抑えるか、そうっと近づいてとり抑えるか、それとも何か他の手を使うか尋ねます。

一気に近づいてとり抑えることにしたならば、人形をとり抑えるの項を参照して下さい。

そうっと近づくことにしたのなら、マスターはプレイヤーに難易度11の敏捷度判定を行わせ、これに成功したら気づかれずに近づけることを告げて下さい。

PCがこれに成功した場合はかなり近づくことができます。誰か一人でも失敗した場合は、足音をたてるなどして、人形に気付かれてしまいます。その時点から、戦闘ルールを使って各人の行動を解決することになります。人形をとり抑えるの項を参照して下さい。

人形をとり抑える

実際に人形をとり抑えるには実力行使が必要となるでしょう。その時には、各人の行動を戦闘ルールを使って敏捷度順に一人ずつ解決してゆきます。手順については三章の戦闘のルールを参照して下さい。

人形をとり抑える方法はいくつかあります。まず一つは力任せに抑えつけるという方法です。ただし完全に抑えつけるには、少なくとも二、ないし三人（PCの人数によって増減して下さい）が人形に取り付かなければならないでしょう。

この場合の判定方法は、まず通常の命中判定を行わせ、命中したならば次に体力で対抗判定を行わせます。これにPCが勝ったなら、一人が取り付いたことになります。

取り付かれた場合、マスターは人形に振りほどきをさせることができます。この場合も体力の対抗判定で、人形が勝った場合振りほどいたことになります。

もう一つは人形の一部を壊して動けなくするという方法です。（この方法はあまり勧められませんが）人形は合計で15点のダメージを受けると動けなくなります。この場

合は通常の戦闘ルールで解決して下さい。

二つの方法どちらの場合でも、人形は何とか逃げ出そうとします。基本的に人形は魔法を使い、PCを攪乱かくらんして教室から出ようとしています。マスターは人形の使える魔法の中から状況にあったものを使わせて下さい。もし、魔法が使えなくなったり（精神力がなくなるなど）、PCがまぢかまで迫ってきたら実力行使に出ます。（攻撃してくる）

どの場合にせよ、人形が動けなくなったら降参してきます。そうしたらエピソードの項を参照して下さい。又、PCがこの二つ以外の方法を考え出した場合、それが理にかなったものなら、うまく捕まえることができても構いません。

人形に逃げられる

もし、PCが人形を取り逃がして教室から出してしまった場合、人形とこれを追うPCとで敏捷度びんしょうどの対抗判定を行わせて下さい。これにPCが勝てば再び追い付くことができます。

しかし、人形が三回連続で勝ったなら、再び見失ってしまいます。その場合は再びテレリ―先生に頼んでさがしてもらおうか、魔法又は使い魔を使って探すことになるでしょう。

自動人形

感知3 器用3 敏捷3 知力4 (本来は1) 体力4 外見1
 耐久力15 精神力20 (本来は2)

戦闘レベル0 魔法レベル2 (本来は0)

呪文^{じゆもん} 1レベル 幻影、絵師の筆、踊る光、念力、魔力弾

2レベル 幻影操り、蛇使い、妙なる調べ、闇球

もともとは魔法で動くロボットのようなものとして造られた人形で、知能は持っていませんでした。しかし、この人形に悪戯^{いたづら}好きの妖精^{ようせい}がとりついてしまったため、悪戯を繰り返すようになってしまったのです。この人形が箱にしまいこまれた時、妖精もそのまま閉じ込められてしまいました。それが箱の落ちたショックで自由を取り戻し、このシナリオのような事態になった訳です。

妖精パルル

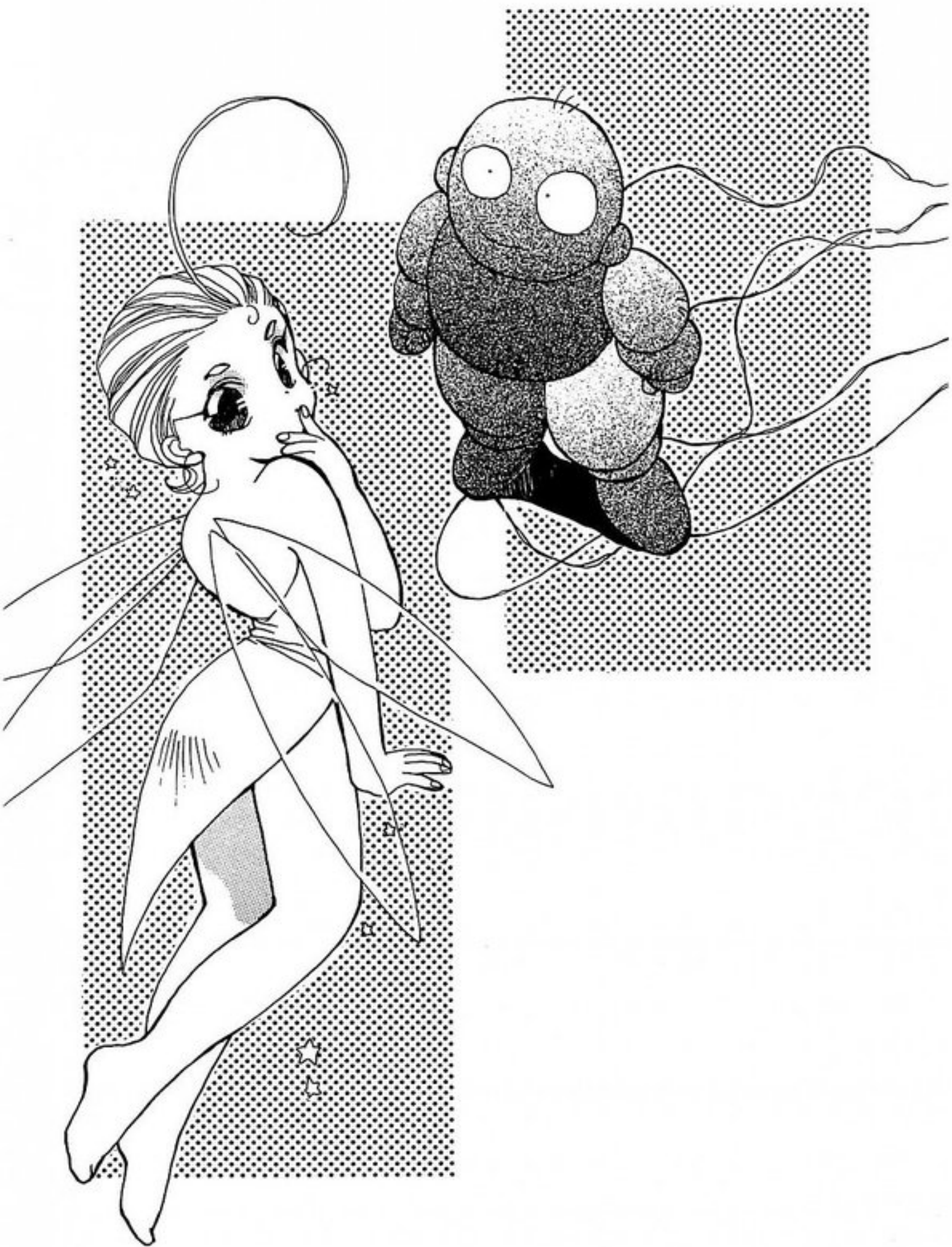
感知2 敏捷4 器用3 知力4 体力1 外見4

性格 子供っぽい、陽気 趣味 悪戯 魅力値9

戦闘レベル0 魔法レベル2

呪文 自動人形の項参照

妖精族についての説明は247頁を参照して下さい。緑の髪をした小さな女の子の姿をしています。



す。パルルはマルスランの近くにある森に住む妖精です。妖精たちはあまり人間と関わろうとはしないのですが、中にはパルル（また第四章ソロシナリオに出てくる妖精）のような例外もいます。パルルは昔からよく人間の土地に踏み込んで悪戯をしていました。

《エピソード》

うまく人形を捕まえることができたなら以下のところを読み上げて下さい。

「『あーん、捕まっちゃった』意外なことに人形は君たちに話しかけてくる。そして、人形が光りはじめ、中から小さな妖精が出てくる。妖精は小さな女の子の姿をしている」

妖精はパルルと名乗り、もう悪戯はしないから許してくれと謝ります。

ここで各プレイヤーに第一印象判定を行わせて下さい。そして、その結果が出てからパルルをどうするか、プレイヤーに決めさせます。

もしパルルを逃がすならそのことに恩を感じ、以後PCに協力的になってくれるでしょう。また、パルルを先生に突き出した場合は森に強制送還させられることになります。

どちらの場合をプレイヤーが選んだにせよ、ここでシナリオは終了となります。

経験点は基本の10点に加え、魔法実習室内でとり抑えることができたなら+10点、人形を無傷で捕まえたなら+10点、更に独創的な方法でとりおさえたなら+10点です。

図1 実習棟

1F

階 段	医 務 室	購買部
	廊下	

2F

階 段	魔法実習室	生物実験室	物理実験室	音楽室	ト イ レ
	廊下				

3F

階 段	ト イ レ	教 員 室	戦術研究室	薬学室	美術室	階 段
			廊下			

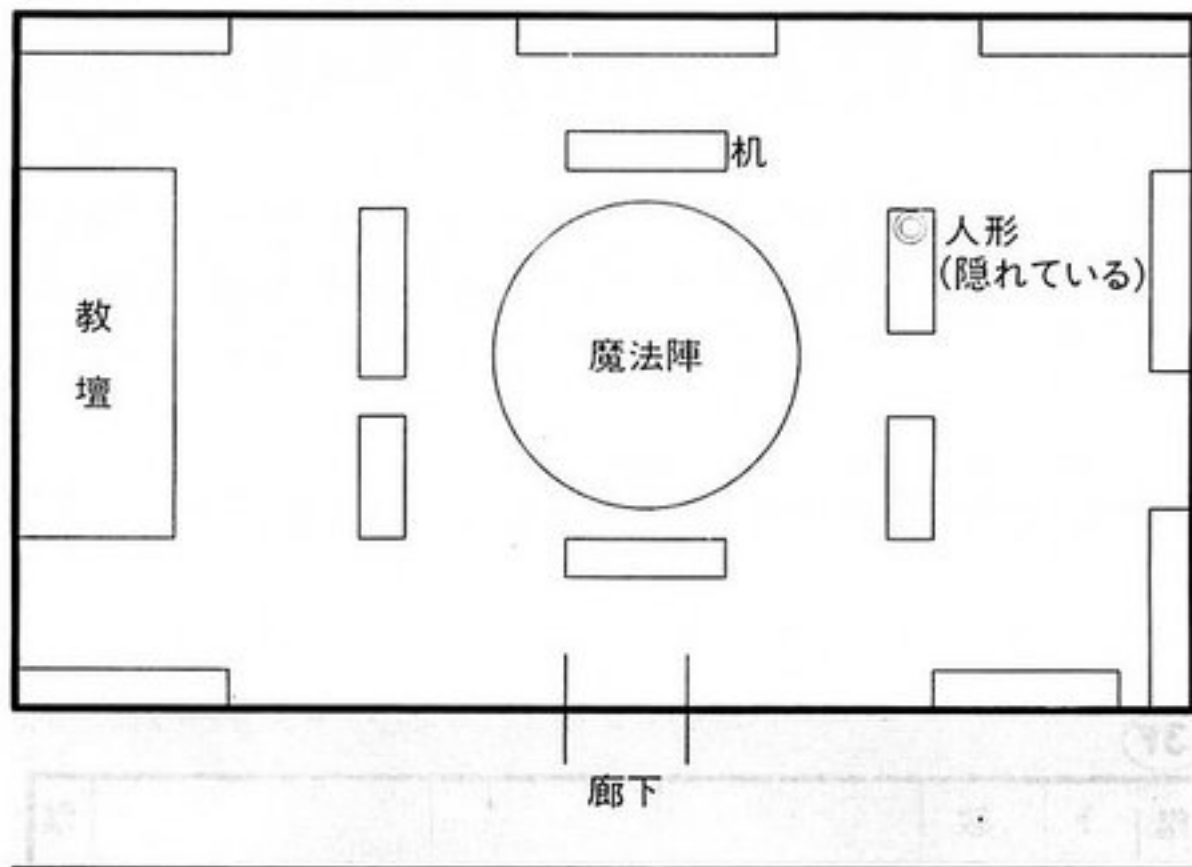
4F

占術室	階 段
廊下	

BF

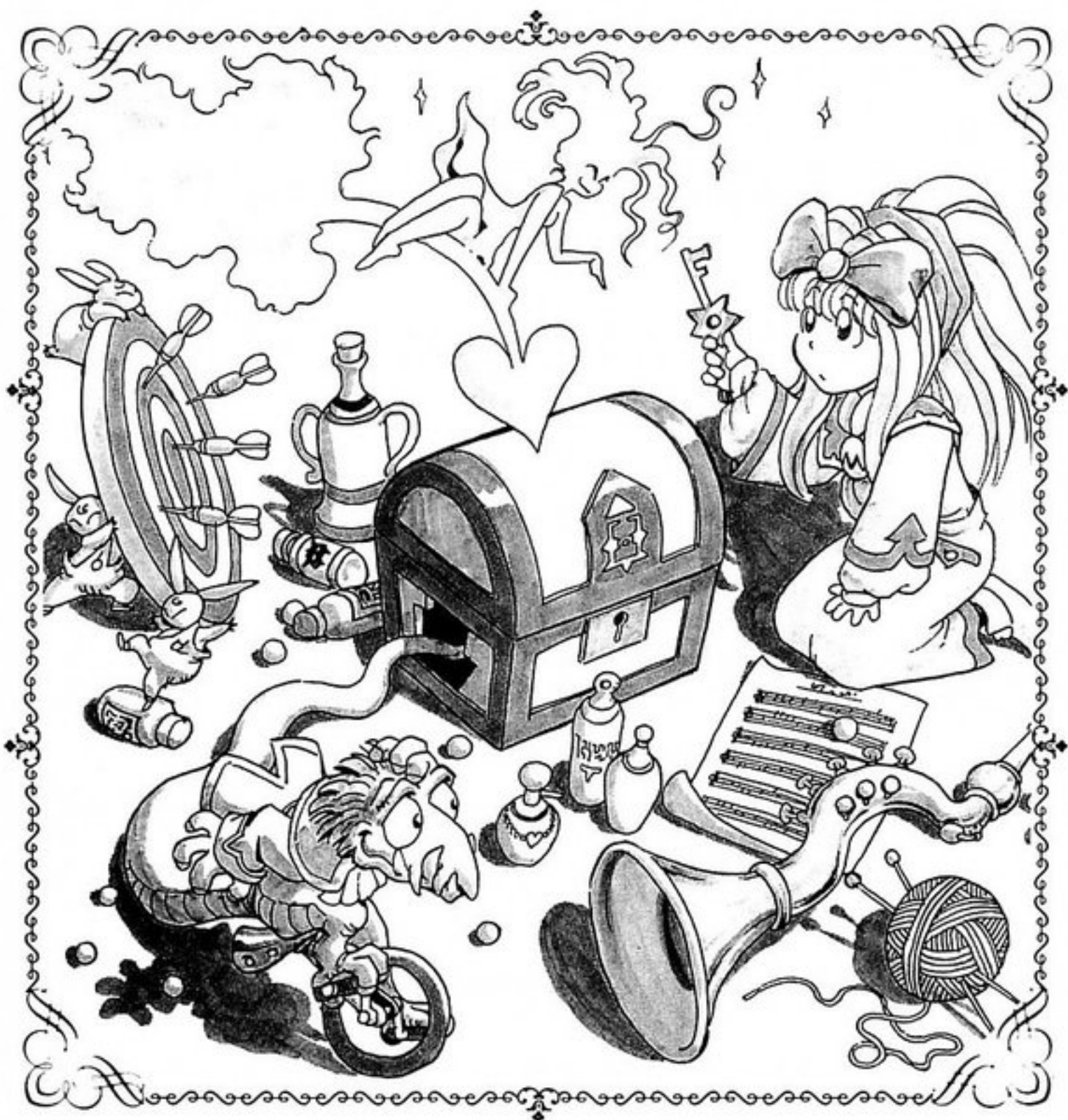
階 段	用務員室	資料室
	廊下	

図2 魔法実習室





第七章 データセクション



特殊アイテムリスト

雷の杖

電撃を発する杖。この雷は2D点のダメージを与えることができ、10m先の相手まで届きます。ただし、雷を発生させるには精神力を5点消費します。回避は持ち主の魔法レベル+10です。

偽りの人形

小さな木彫りの人形。1日に1回、大きくなって持ち主と同じ姿にすることができます。その間、持ち主は精神集中することによってこの人形を動かすことができますが、人形から100m以上離れていると操ることはできません。

癒しの手

ブロンズ製の手をかたどったペンダント。これをつけていると、治癒系魔法を使う時、回復を決める時のダイス目に+2できます。

歌い手の石

持ち主の声を増幅する石。普通はそれだけですが、音痴なキャラクターが使った場合、聞いた

者に2Dダメージを与えます。回避の難易度は10+戦闘または魔法レベル。(どちらでも良い)使うたびに精神力を5点消費します。

円宝輪

縁を鋭く尖らせた直径10cmほどのリング型をした手投げ武器。敵に投げつけることで1D点+体力のダメージを与える。そのとき命中判定を行わなければなりません。(命中修正は-1)この武器には魔法がかかっていて、一度投げても手もとに戻ってきます。

怪力の腕輪

この腕輪をつけると体力に+3されます。(ただし、耐久力には影響しません)

幸運のダイス

ダイスの形をしたお守り。このダイスを持っていると、1日に1回、行為判定で振ったダイスを振り直すことができます。

幸運の石

見かけは何の変哲もない石ですが、これを持っていると1日に1回だけ、行為判定の時にダイ

スを振ること無しに成功したことにできます。

このアイテムを使う時はダイスを振る前に使うと言わなければなりません。

種袋

様々な種類の植物の種が入っている袋。

248～249頁に掲載されている植物の種がすべて入っています。

種を取り出しても、1日経てば新たに補充されます。

タロットカード

占いに使うカード。このカードを使って占いをすると、自分の身に近い内（3日以内）に起こる危険について警告を受けることができます。（マスターがその危険について教えて下さい）危険がない時は何も読み取れません。（何が危険で、何が危険でないかはマスターが判断して下さい）このカードは1週間に1度しか使えません。

使い魔

魔法使いの手足となって働く動物。使い魔は人間並の智恵を持っていて、主人の意志に忠実にしたがってくれます。

また、使い魔とはテレパシーで交信でき、精神を集中することによって、使い魔が目にしてい
る光景を見ることもできます。

転移の杖

念じるだけで離れた場所へ転移することのできる杖。ただし、行き先は知っている場所に限ら
れ、1 km以上離れた場所へは行けません。この杖を使うと精神力を6点消費します。

天馬

魔法によって造られた生物。姿は羽の生えた馬で、人を乗せて空を飛ぶこともできます。能力
は次の通りです。

感知力	4	敏捷度	4	器用度	3	知力	2	体力	5
耐久力	30	精神力	15	移動距離	15 m / 20 m (空中)				
回避力	11	命中基本値	3	ダメージ	2 D	防御点	1		

時操りの鏡

小さな魔法のかかった手鏡です。この鏡の力を解放すると、自分の年齢を自由に変えることが
でき、大人になったり子供になったりできます。

大人になった場合は敏捷度、器用度、体力が各1点ずつ上昇し、戦闘レベルまたは魔法レベル（どちらか）が1レベル上昇します。ただしこの力は5分間しか維持できません。この力を使うと精神力を6点消費します。

隼の靴

この靴をつけていると1Rあたりの移動力が2倍になります。ただし、足への負担もきつく、走っている間は毎R耐久力に1点のダメージを受けます。

ひらめきの指輪

これをつけていると第六感がとぎすまされ、感知力判定を行った時に、精神力を3点消費すれば振ったダイスのどちらか一つを振り直すことができます。

不幸の矢

矢の形をした小さなお守り。1日に1回、自分以外の人物が行為判定を行った時に、その行為判定を自動的に失敗させることができる。ただし、自分に向かって行われている行為にしかこの能力を使うことはできません。また、このアイテムを使う時はダイスが振られる前にそのことを言わなければなりません。

武神の腕輪

この腕輪をつけると、闘気を飛ばしてダメージを与えることができるようになります。通常の命中判定を行って成功すれば2D点のダメージを与えます。ただし、闘気を集めるのに精神集中がいるため、使用するたびに精神力を5点消費する。

炎の杖

火の玉を飛ばすことのできる杖。火の玉は10m先まで届き、回避に失敗した者に2D点のダメージを与えます。(回避の難易度は持ち主の魔法レベル+10)
火の玉を発生させるたびに5点の精神力を消費します。

守りの指輪

1日に1回だけ、ダメージを受けた時にそのダメージを打ち消してくれます。

名剣ツインホーク (片手武器)

魔法の力によって鍛えられた剣。この剣を構えて集中することにより、通常のダメージに加えて1D点の追加ダメージを与えることができます。(この力を使うと精神力を6点消費します)

名剣モノファルコン (片手武器)

魔法の力によって鍛えられた剣。精神を集中することにより、剣を振るスピードが速くなります。(精神力を3点消費することに命中基本値に+1することができません)

魔獣の爪

獣の爪をかたどったお守り。このお守りを持っているものは任意の獣の姿に変身することができます。変身すると、外見と知力を除いた能力値は変身した動物の能力に1点加えたものになり、戦闘レベルにも+1されます。変身には精神力を5点消費し、5分間変身していられます。

画聖の筆

この筆で絵を描くと描いた絵が実体化します。ただし実体化させられるのは人間大の大きさの物までです。実体化した絵は単なるはりぼてと同じで動かすことはできず、5分間しかもちません。

この力を使う時は精神力を5点消費します。

特殊アイテム

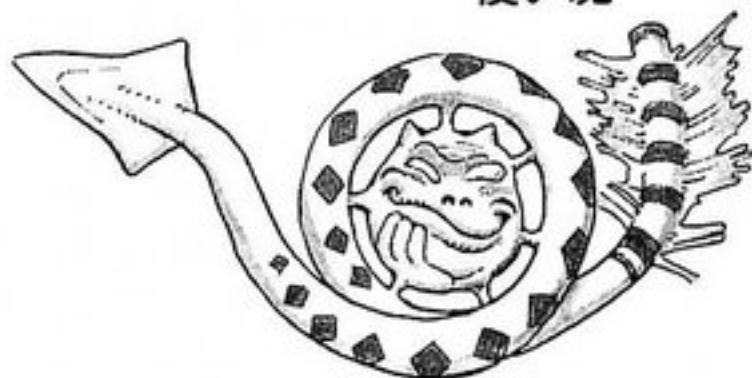
武神の腕輪



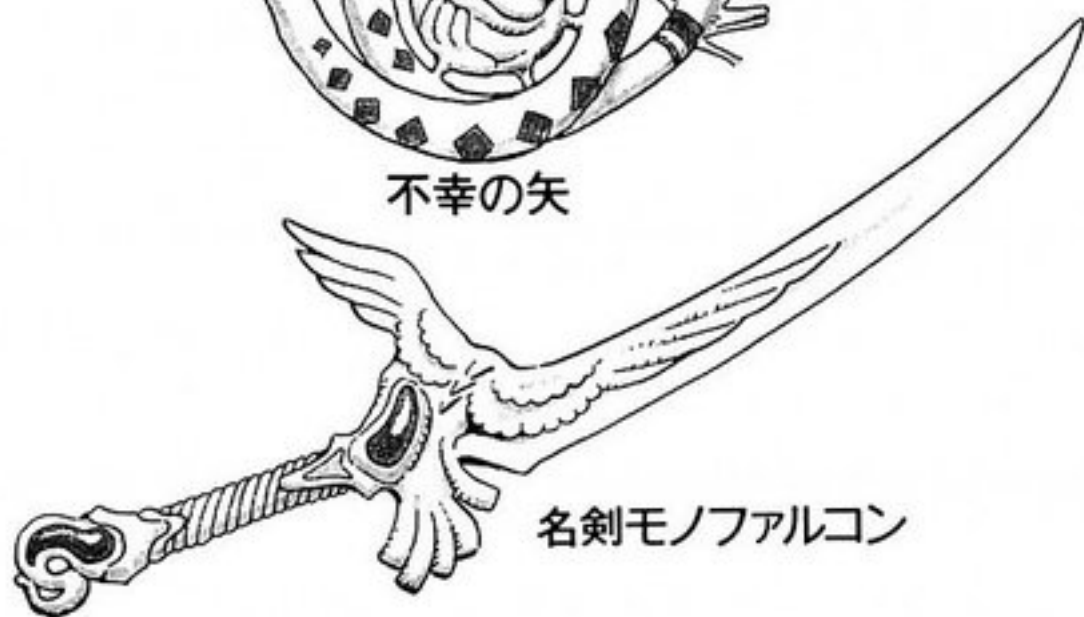
画聖の筆



使い魔



不幸の矢



名剣モノファルコン

得意ワザリスト

言いくるめ

何かを言いくるめてごまかす時、知力判定に+1（言いくるめるのは知力の対抗判定）

意志の強さ

意志の強さを試すための知力判定（意志判定）の時+2

イタズラ

イタズラでトラップをしかける（落とし穴のカモフラージュ等）時などの器用さ判定に+2

占い

物や人を探す時の感知力判定に+2

演技

演技をする時の敏捷度判定に+2

園芸

植物が関係する、感知力、知力、器用さ判定に+1

音楽知識

歌や曲を知っているかどうか知力判定を行う時に+3

絵画

絵を描く時の器用さ判定に+3

家事一般

家事（炊事、洗濯、料理、裁縫）を行う時の器用さ判定に+3

軽業

木に登ったり、とんぼがえりをしたりなどの敏捷度判定の時、判定に+2

危険な医術

（魔法を使わない）治療を行ったとき、相手に達成値を越えたぶんのダメージを与える

器用

彫刻や、ものをつくる時の器用さ判定に+3

ケンカ

素手で殴り合いをする時の攻撃判定に+3

根性

体力を使った行為判定の時+1される

乗馬

馬、その他騎乗用の動物に乗る時の敏捷度判定に+3

情報通

噂話などを知っているかどうかを知力で判定する時+2

力仕事

体力を使った(筋力を使う)行為判定に+1

地理感覚

「○○はどこか？」など、場所についての知力判定と感知力判定に+2

治療

怪我の手当をする時の器用さ判定に+3

動物愛

動物を相手とした行為判定全てに+1(動物を傷つける目的の行為を除く)

フアッション

第一印象判定の時、自分の魅力値に+1できる

武術

戦闘の時、命中判定に+1

ほれっぼさ

ハンサムな男性の前では、感知力、器用さ、敏捷度を使った判定に+1

魔法学

魔法に関係することで知力判定(意志判定を除く)を行う時、+2される

薬学

薬やその処方、入手法などについての知力判定をする時+3

用心深さ

感知力判定に+2

リズム感

楽器を演奏する時の器用さ判定に+3

呪文リスト

用語説明

●術者 .. その呪文を唱える人。

●効果距離 .. 術者から効果範囲の中心点までの最大距離

接触 .. その呪文は術者が触ったものに効果を及ぼす。

0 .. 術者のいる地点を中心に魔法の効果が現れる。

●効果範囲 .. その呪文が影響を及ぼす範囲

術者 .. その呪文は術者に効果を及ぼす。

1人 .. 人間1人に対して影響を及ぼす。

∪1体 .. その生物1体に対して影響を及ぼす。∪がない時は全てのものに影響を及ぼす。

1つ .. 物品1つに対して影響を及ぼす。

半径∪m .. 半径∪m以内にいる全てのものに影響を及ぼす。

●回避 .. その呪文に抵抗するのに使用する基本値。

不可となっているものは回避できない。

可となっているものは、対象が望まない時にはかけることができない。

1レベルの呪文

●知覚系魔法

主に何かの情報を得るための呪文です。占い師などがよく好んで使用します。

霊覚

効果距離…接触

効果範囲…1人

持続時間…瞬間

回避…知力

接触した相手の性格を知る呪文（キャラクターシート上の『性格』欄に書かれている内容がわかります）。

物読み

効果距離…接触

効果範囲…1つ

持続時間…瞬間

回避…不可

接触したものの持ち主のだいたいの性格を知

る呪文。持ち主のキャラクターシート上の『性格』欄に書かれている内容がわかります。

遠眼鏡

効果距離…0

効果範囲…術者

持続時間…5分

回避…不可

1km内にある、任意の場所の映像を見ることがができます。ただし術者の知っている場所でなければなりません。

●治療系魔法

怪我や病気を治したり予防するための魔法。医師が主に使います。

癒しの手

効果距離…接触

効果範囲…1体

持続時間…瞬間

回避…可

怪我を治すための呪文。耐久力に受けたダメージが1D点回復します。

応急手当

効果距離…接触 効果範囲…1体

持続時間…30分 回避 …可

この呪文は大きな怪我を負った時などに使って、一時的に怪我人を動けるようにするものです。

この呪文がかかると、耐久力に受けたダメージが2D点回復します。また、怪我のため動けない状態にあっても（足を骨折しているとか、瀕死の重傷を負っている状態など）、自力で動くことができるようにし、耐久力が0になって気絶した状態の者を行動できるようにもすることができません。

ただし、30分経つともとの状態に戻ってしま

います（回復した2D点分のダメージも、回復した分だけ減ってしまふ）。

この呪文は1人の対象に対しては、1日に1回しか働きません。既にこの呪文をかけた相手にもう1度かけても、何も起こりません。

診察

効果距離…接触 効果範囲…1体

持続時間…瞬間 回避 …可

対象の肉体の状態を調べる呪文です。

怪我をしているか（何点のダメージを受けているか）、病気や毒におかされていないか、等のことが詳しく判ります。

●動物系魔法

動物を操ったり、呼び寄せたりなど、主に動物に対して使う呪文。調教師が良く使います。

獣寄せの歌

効果距離…0

効果範囲…半径100m

持続時間…1時間

回避…不可

半径100m以内にいる任意の小動物（ウサギくらいまでの大きさ）を呼び寄せる呪文です。持続時間の間その動物は術者の周囲にいます。

命令の声

効果距離…10m

効果範囲…動物1体

持続時間…後述

回避…不可

小動物（ウサギくらいまでの大きさ）1体に命令を与えて実行させます。命令は「立ち去れ」「吠えろ」「あっちへ行け」などの簡単なもの限り、その動物が本能的に恐れていることは命令できません（「死ね」「火に近づ



獣寄せの歌

け」など)。この呪文は1時間が経つか、その動物が命令を果たすまで続きます。「獣寄せの歌」と組み合わせれば、目的にかなった動物を呼び寄せて命令を与えることができるでしょう。

獣の声

効果距離…接触 効果範囲…動物1体
 持続時間…1時間 回避 …不可

動物とテレパシーで会話をすることができるようになります。動物の知能はその種類にもよりますが、大体幼児位の知能は持って受け答えしてくれます。

この呪文は主に動物を調教する時などに使われます。

●植物系魔法

植物に対して使用する呪文。庭師や農夫などが良く使っています。

木霊使い

効果距離…接触 効果範囲…1体
 持続時間…5分 回避 …不可

人間大までの植物を、動物のように動かすことができない（移動させることもできない）ようになります。術者は集中することによって植物の動きをコントロールし、自分の替わりに戦わせたり、仕事をさせたりできます。行為判定が必要な行動をさせる時は、植物の能力値を2として判定します。この植物は20点の耐久力を持っていて、これが0になると壊れてしまいます。

緑の指

効果距離…接触
 持続時間…5分
 回避…不可
 効果範囲…植物1つ
 植物を短時間で育てる呪文。この呪文を使えば種の状態からでも5分ほどで成木まで育てることができる。

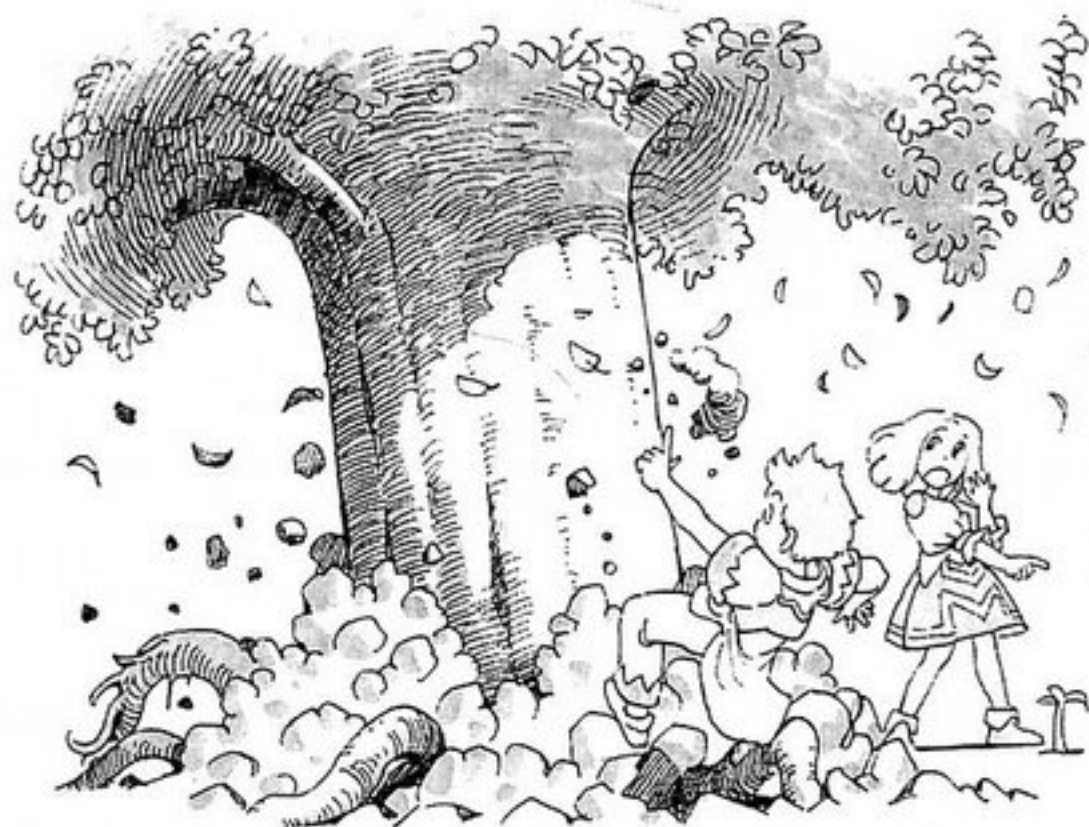
枝葉のささやき

効果距離…1m
 持続時間…5分
 回避…不可
 効果範囲…植物1つ

植物とテレパシーを使って会話することができる呪文です。相手の植物の知能はその大きさによって決まります。

雑草なら幼児程度の知能で、木ならば大人並の知能で受け答えしてくれます。

この呪文は主に植物の状態を調べるために使われます。



緑の指

●音系魔法

音を操作する呪文。音楽家や芸人が主に使用しています。

ときの角笛

効果距離…10 m

効果範囲…半径1 m 効

果時間…瞬間

回避…知力

範囲内に大きな音を発生させる呪文。範囲内にいた者は回避に失敗すると驚いて一瞬動きが止まります（戦闘中ならばそのRは行動がとれなくなる）。この呪文は、ふつう鳥や小動物を追い払うのに使われています。

風の歌声

効果距離…100 m

効果範囲…半径1 m 効果

時間…5分

回避…不可

術者の声を本来とは別の場所（効果範囲内）で発生させることができます。主に離れた相手にメッセージを伝えるために使われる呪文です。

空耳

効果距離…1 m

効果範囲…半径1 m

効果時間…5分

回避…知力

任意の音を発生させる呪文。発生させる音は1種類だけです。がどのような音でも構いません（「犬の鳴き声」、「話声」、「人の足音」、「笛の音」等など）

この呪文は主に音楽を演奏する時などに使われています。

●美術系魔法

物品の色や形などを操作するための呪文。芸

術家や職人が主に使っています。

また、幻などを操る呪文もこの系統です。

幻影

効果距離…5m

効果範囲…半径1m

効果時間…5分

回避…知力

効果範囲内に動かない幻の像を映し出します。映す幻は効果範囲内に収まるならどのようなものでも構いません。この幻影を見たものは、精神抵抗に成功しないとその幻を本物と信じてしまいます。

絵師の筆

効果距離…10m

効果範囲…半径50cm 効

果時間…永久

回避…敏捷

絵の具を吹きつけ、着色します。この絵の具で着色した色は、洗い流すまでそのまま残り

ます。目潰しなどに使用した場合は、回避に

失敗した者は洗うまで目が見えなくなり、行為判定をする時に1-3のペナルティーを受けます。

踊る光

効果距離…10m

効果範囲…半径1m 効

果時間…5分

回避…敏捷

効果範囲内で色とりどりの光を発生させます。この中にいたものは、精神抵抗に失敗すると、その中にいる間は視覚を使う行為判定に1-3のペナルティーを受けます。

この呪文は本来装飾用に使われる呪文です。

●雑用系魔法

様々な雑用を行うための呪文です。この呪文はあらゆる人々に広く使われています。

料理の歌

効果距離…0

効果範囲…半径1m

効果時間…5分

回避…不可

料理を作ってくれる魔法。材料をなべやフライパンにいれ、効果範囲内に置いてこの魔法をかければ、勝手に動き出して料理を作ってくれます。

きせかえ

効果距離…接触

効果範囲…1人

効果時間…1日

回避…可

対象の服の上に幻をかぶせて別の服を着ているように見せます。服自体が別のものになるわけではないので、毛皮のコートに変えても暖かくはならないし、鎧姿に変えてもダメージを防ぐことはできません。この幻は、かけ



きせかえ

られた人が好きな時に消すことができます。

お仕事

効果距離…接触

効果範囲…1つ

効果時間…1時間

回避…不可

道具にこの魔法をかけると、勝手に動いて仕事をしてくれるようになります。ほうきにかければ掃除を、桶にかければ水汲みをはじめます。

ただし、単純な作業しかさせられないので、武器にかけても簡単にかわせるような攻撃しできません。

●基礎魔法（魔力制御系）

魔法の力を操るための呪文です。初めの内は魔力の強さを調べたりというようなことしかできませんが、高いレベルでは奇跡に近いこ

とが可能になります。この呪文は本格的に魔法使いを目指す人ぐらいしか使用していません。

魔法感知

効果距離…0

効果範囲…半径10m

効果時間…5分

回避…不可

魔法が働いている場所、魔法のかかった物品を感知します。術者には、それらのものが淡い光を発しているように見えます。術者の直接見えないもの（壺の中の魔法の指輪など）まで感知することはできません。

魔法分析

効果距離…1m

効果範囲…1つ

効果時間…瞬間

回避…不可

魔法のかかった物品に対してかけると、それ

にどのような魔法がかかっているかが分かります。

魔力測定

効果距離…1m

効果範囲…魔法1つ

効果時間…瞬間

回避…不可

現在働いている魔法の力の強さを知る呪文。

「自分がかけたのと同じくらい」、「自分では到底手におえない。」などの漠然とした強さしかわかりません。

●基礎魔法（物理系）

物理的な力を操作するための呪文です。便利な呪文が多いため、意外に多くの人々に使われています。

念力

効果距離…5m

効果範囲…1つ

効果時間…5分

回避…敏捷

10kgまでの手に持てる大きさの物体を、手を触れずに動かします。動かす速さは1Rに5mまでです。誰かの身につけているものを動かす時は相手が回避に成功すると動かすことはできません。

浮揚

効果距離…0

効果範囲…術者

効果時間…5分

回避…不可

術者の宙を中に浮かせる呪文。術者は1Rに5mの速さで上下に動くことができますが、左右に動くことはできません。空中で止まっている間は、他の行動も取れません（魔法を使うなど）。

発火

効果距離…5m

効果範囲…1つ／1体

持続時間…瞬間

回避…体力

対象を発火させます。可燃物ならばそのまま燃え上がりますが、対象が生物ならば回避に成功されると何も起こりません。

回避に失敗したものには、1D-2点のダメージ（防具で防まげせん）を与えて火は消えます。

●基礎魔法（精神系）

精神を操るための呪文です。

精神集中

効果距離…0

効果範囲…術者

効果時間…後述

回避…不可

精神を集中して自分の力を引き出す呪文。こ



発火

の魔法を使った直後に行う行動の行為判定に+1されます。

静穏

効果距離…接触

効果範囲…1体

効果時間…瞬間

回避…知力

対象を落ち着かせる呪文。怒りや興奮、恐怖などを静めることができます。対象が術者を敵と認識している時は、相手が回避に成功すると効果はありません。また、この魔法はあくまで心を落ち着かせるだけなので、その原因がなくならない限り、再びもとの状態に戻ることは防げません。

念話

効果距離…1km

効果範囲…1体

効果時間…5分

回避…可

効果距離内にいる、術者の良く知っている人物とテレパシーで会話をすることができます。ただし、相手が話のできない状態（寝ている時など）や、会話を望んでいない時にはこの呪文は働きません。

●戦闘系魔法

戦闘で使用される魔法です。戦士が補助的に使用するなど、戦場で働く者が主に修得しています。

魔力弾

効果距離…10m

効果範囲…1体

効果時間…瞬間

回避…敏捷

衝撃波を発生して回避に失敗したものに1Dダメージを与えます。このダメージは防具で防ぐことができます。

魔法刃

効果距離…接触

効果範囲…1つ

持続時間…5分

回避…可

武器に魔力をこめる呪文。この呪文がかかった武器は与えるダメージに+1できます。

フクロウの目

効果距離…0

効果範囲…術者

持続時間…5分

回避…不可

この呪文をかけると暗闇のなかでも昼のように見通すことが出来ます。

魔法楯

効果距離…0

効果範囲…術者

持続時間…5R

回避…不可

術者のすぐそばに魔法の楯を作りだし、自分を守らせます。この呪文が働いている間は、楯が勝手に動いて攻撃を遮ってくれます(回避力に+1)。

導きの矢

効果距離…0

効果範囲…術者

持続時間…瞬間

回避…不可

術者の念じた物体のある方向が分かります。ただし、形を思い浮かべられるくらいは知っているものでなければなりません。

2レベル呪文

巻尺

効果距離…0

効果範囲…術者

持続時間…瞬間

回避…不可

術者の念じた物体が、現在いる場所からどれ

●知覚系魔法

くらい離れているか、その大体の距離が分かります。ただし、形を思い浮かべられるくらいは知っているものでなければなりません。

●治癒系魔法

安らぎの手

効果距離…接触

効果範囲…1体

持続時間…10分

回避…不可

対象の痛みを消します。耐久力が0になっても通常通り行動ができます。

移しの手

効果距離…接触

効果範囲…1体

持続時間…瞬間

回避…不可

対象の耐久力に受けているダメージを自分に移します。

どれくらい移すかは、術者の任意に決められます。毒や病気を移すこともできます。

病避け

効果距離…接触

効果範囲…1体

持続時間…1日

回避…不可

この呪文のかかったものは1日の間病気から守られます。

●動物系魔法

鳳凰の声

効果距離…1km

効果範囲…鳥1羽

持続時間…後述

回避…不可

任意の種類を1羽呼び寄せ、命令を与えます（命令は簡単なものに限られます）。また、その鳥が本能的に恐れていることは命令

できません（「死ね」、「火に近づけ」など）。この呪文は1時間が経つか、その鳥が命令を果たすまで続きます。

海魔の声

効果距離…1 km

効果範囲…魚1匹

持続時間…後述

回避…不可

任意の種類の子を1匹呼び寄せ、命令を与えます（命令は簡単なものに限られます）。また、その魚が本能的に恐れていることは命令できません（「死ね」、「陸に上がれ」など）。この呪文は1時間が経つか、その魚が命令を果たすまで続きます。

蜂の舞い

効果距離…10 m

効果範囲…半径5 m

持続時間…1時間

回避…不可

効果距離内の任意の場所に虫を呼び寄せる呪文です。持続時間の間集まり続けます。

●植物系魔法

豊穰の歌

効果距離…0

効果範囲…半径100 m

持続時間…1年間

回避…不可

効果範囲内の植物の実りを豊かにします。

庭師の目

効果距離…0

効果範囲…術者

持続時間…瞬間

回避…不可

術者の念じた植物のある場所が分かります。複数ある場合はそのうちのどれか1つが分かれます。

鉢植え

効果距離…接触

効果範囲…植物1つ

持続時間…3日

回避…不可

植物を保存する呪文です。この魔法がかかっている間は、たとえ根ごと掘り起こされても枯れることはありません。

●音系魔法

妙なる調べ

効果距離…0

効果範囲…術者

持続時間…5分

回避…知力

この呪文は音楽を演奏しながら歌にのせて流します。この音楽は術者の任意の感情を駆り立てることができません。

よい感情なら行為判定に+1、悪いものなら-1の修正を与えることができます。

音刻み

効果距離…接触

効果範囲…石1つ

持続時間…後述

回避…不可

石のなかに音を封じ込めます。この呪文を石にかけるとテープレコーダーのように、周辺の音を録音します。

録音された音は術者が念じながら触ることで解放できます。ただし、一旦解放すると録音された音は消えてしまいます。

腹話術

効果距離…0

効果範囲…術者

持続時間…5分

回避…不可

術者は別の口ができたかのように、同時に2つの言葉を喋れるようになります。ただし、同時に2つの呪文を唱えることはできません。

きません。

●美術系魔法

幻影操り

効果距離…10m

効果範囲…幻影1つ

持続時間…5分

回避…不可

幻影にこの魔法をかけると、術者の任意に動かすことができます。

魔法のノミ

効果距離…5m

効果範囲…半径1m

持続時間…瞬間

回避…運動

効果範囲内にある土の形を変えます。この時範囲内にいたものは、回避に失敗すると転んでしまいます。



魔法のノミ

みえざる筆

効果距離…接触

効果範囲…紙1枚

持続時間…瞬間

回避…不可

術者が目に行っている光景を、紙に写します。

扉に魔法で鍵をかけ、術者以外の者は開けることができなくします。ただし、扉を壊されたりした場合はその限りではありません。

●雑用系魔法

にかわ

効果距離…接触

効果範囲…物品1つ

持続時間…瞬間

回避…不可

割れたりかけたりした物品をつなげてもとに戻します。ただし、無くなっている部分があるとともに戻せません。

錠前

効果距離…接触

効果範囲…扉1つ

持続時間…1日

回避…不可

蛇使い

効果距離…接触

効果範囲…ロープ1本

持続時間…瞬間

回避…敏捷

荷造りのための魔法です。ロープにこの魔法をかけ、目標を指示すると、ロープが勝手に動いて指示した対象を縛ります。

人間を目標に指示した場合、回避に失敗するとロープが巻き付いて動けなくなります。

荷造りだけでなく、犯罪者の捕獲にも使われています。

●基礎魔法（魔力制御系）

魔力光

効果距離…0
 効果範囲…半径5m
 持続時間…1時間
 回避…不可
 魔力を集めて光の玉を作り出します。この光は半径5mの範囲を照らします。

魔力強化

効果距離…0
 効果範囲…術者
 持続時間…5分
 回避…不可

術者の中の魔力をすべて引きだし、一時的に術者の魔法レベルを+1します。

ただし、効果の切れた後1時間の間、魔法が使えなくなります。

この魔法を重ねてかけても効果はありません。

安定化

効果距離…0
 効果範囲…術者
 持続時間…5分
 回避…不可

術者の魔力をおさえ、力を安定させます。効果時間の間、魔法レベルが-1されますが、魔法を使う時に判定をすることなしに、自動的に魔法が発動するようになります。

●基礎魔法（精神系）

催眠

効果距離…10m
 効果範囲…1体
 持続時間…瞬間
 回避…知力
 回避に失敗した対象を眠らせます。

意志強化

効果距離…0
 効果範囲…術者
 持続時間…5分
 回避…不可

術者の精神を強化し、意志の力を必要とする行為判定に+3されます（魔法の回避、発動も含みます）。

記憶強化

効果距離…0

効果範囲…術者

持続時間…5分

回避…不可

記憶力を強化します。持続時間内に起こったことはどんな些細なことでも覚えていきます。

●基礎魔法（物理系）

凍結

効果距離…10m

効果範囲…1体

持続時間…瞬間

回避…体力

対象の温度を低下させます。回避に失敗すると1D点（防具無効）のダメージを与えます。

闇球

効果距離…10m

効果範囲…半径1m

持続時間…瞬間

回避…不可

範囲内を暗闇で覆います。この中にいるものは、視覚を必要とする行為判定に-5のペナルティーを受けます。

飛行

効果距離…0

効果範囲…術者

持続時間…5分

回避…不可

この呪文をかけると毎R5mの速さで空を飛べるようになります。飛行中は他の行動を取ることができません。

●戦闘系魔法

飛剣

効果距離…10m

効果範囲…武器1つ

持続時間…瞬間

回避…不可

効果範囲内にある術者の武器を一瞬にして自分の手もとに引き寄せることができません。

障壁

効果距離…0

効果範囲…術者

持続時間…5分

回避…不可

術者のまわりに見えない障壁を張り、術者に加わるダメージを1点減少させます。

増速

効果距離…0

効果範囲…術者

持続時間…5分

回避…不可

術者の敏捷度を+1します。(行動順も変化することに注意)。



障壁

買い物物品リスト

・楽器

笛(ホイッスル)	5~	ハーモニカ	10~
オカリナ	15~	リコーダー	20~
フルート	500~	ギター	500~
トランペット	500~	ヴァイオリン	1000~
ピアノ	5000~		

・ガラス屋

天体望遠鏡	5000	望遠鏡	100
鏡	100	虫眼鏡	20
手鏡	30	眼鏡	1000
顕微鏡	10000		

・絵画美術道具

絵の具	10	筆(大筆、小筆セット)	10
画用紙(1枚)	5	彫刻刀(1セット)	30

・装飾品

上級品	100000~	中級品	20000~
アクセサリー	100~		

・薬品店

疲労回復薬	30	救急絆創膏(1枚)	3
消毒薬	20	傷薬(軟膏)	20
湿布薬	20	体力が10点回復	
胃薬	15	滋養強壮剤	30
タバコ	10		

・飲料品店

瓶詰め	5~	缶詰	3~
酒	5~	保存食	20~
パン	2	ハム	3
茶	2	麺	3

・ペット、乗用動物など

小鳥(インコ、オウム等)	50~	伝書鳩	50
鷹	300~	ろば	500
乗用車	1000~	ガオガオ	5000~
		(乗用の鳥。空も飛べる)	

(単位はシルバ)

買い物物品リスト

・衣類

肌着	5	作業着	10
衣服	20～	コート	100～
防寒服	150	礼服	500～
マント	50～	サンダル	10
靴	20～	ブーツ	30～
帽子	20～	傘	30～
レインコート	50～		

・雑貨

ろうそく	2	たいまつ	3
ランプ	30	火打ち金具	20
油(ランプ用)	10	オイルライター	50
ロープ(1m)	2	フックつきロープ(10m)	25
フックつき鎖(10m)	55	登攀用鉄釘(5コ)	20
方位磁針	10	野外炊事用具	50
スコップ	10	鉤爪	5
テント(3人用)	150	毛布	30
寝袋	50	背負い袋	20
手下げ袋	10	水筒	10
針金(1m)	1	釣竿	20
石鹼	3	ソーイングセット	10
編み棒	5	毛糸(1玉)	10～
枝切りはさみ	30		

・スポーツ用品

ボール	10	バット	20
木刀	30	武道着	30
チュチュ	150	ラケット	100
水着	20		

・文具

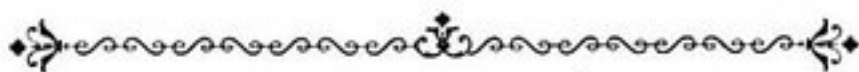
チョーク(10本)	5	インク	5
ペン	8	万年筆	20～
紙(10枚)	5	羊皮紙(10枚)	3
鉛筆(10本)	10	消しゴム	3
はさみ	10		

(単位はシルバ)

買い物品リスト

・その他			
水晶球	1000～	タロットカード	40～
サイコロ	1	虫取りあみ(網)	20～
昆虫採集セット	30～		
・日々の生活の参考		・魔法関係	
宿泊料(一週間) 普通	200～	魔法のほうき	200
リッチ	400～	(魔法が使えれば乗って空を飛べる)	
食事(一食) 普通	10	魔法の瓶詰め(1瓶)	20
上等	20～	(呪文の入った瓶。蓋を開ければ1回だけ封	
軽い食事	10	じられている呪文をかけることができる)	
・施設利用費等		・防具	
レオール劇場(入場料)		皮鎧(修正-1、防護点1)	80～
普通席	40	鎖かたびら	300～
指定席	80	(修正-2、防護点3)	
オルネス学問所(図書館利用費)	5	板金鎧(修正-4、防護点5)	500～
公共浴場	3	楯(修正-1、防護点1)	50～
・武器			
片手武器(命中±0、ダメージ10)		両手武器(命中-2、ダメージ20)	
短剣(投げることもできる)	20～	両手剣	200～
長剣	100～	両手斧	80～
斧	50～	槍	80～
射撃武器(命中-2、ダメージ20)		手投げ武器(命中-1、ダメージ10)	
弓	70～	ダーツ(10本1組)	10～

(単位はシルバ)



1年A組の仲間たち



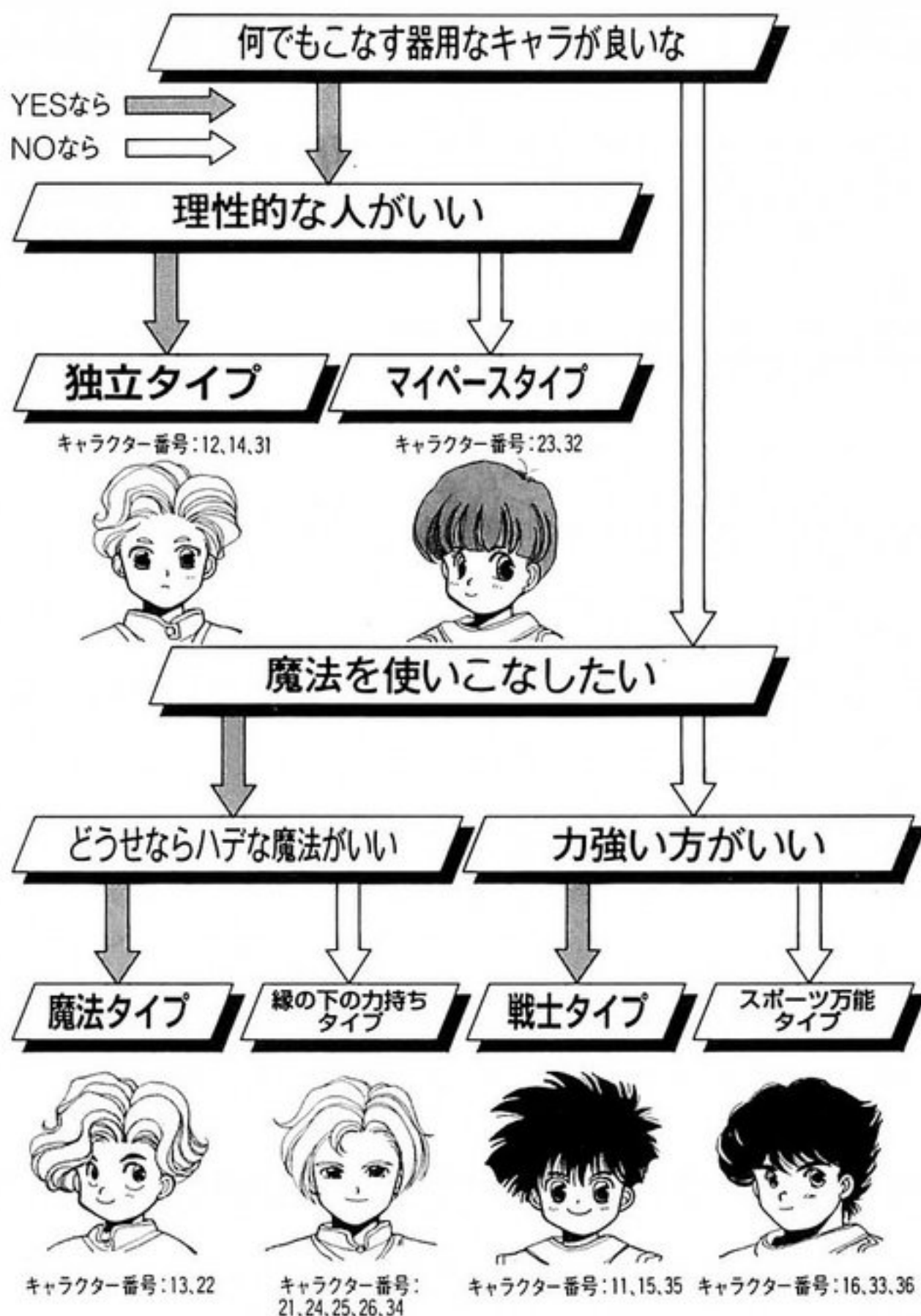
ここには『ベルファール魔法学園』で君のキャラクターとなる1年A組36人のキャラクターシートが収録されているぞ。

この中から君の気に入った生徒を選びだし、拡大コピーして使おう。

どのキャラクターが良いか迷っている君には、「キャラクター判定チャート」や、ダイスを振ってランダムに決める方法、新しくキャラクターを作る方法なんかも用意してあるぞ。

(詳しくは110ページの説明を読んでね)

質問に答えて、矢印に指示された方向へ進んでいこう。



キャラクター判断チャート(男子生徒編)



器用で何でもこなせますが、これという取り得がないのも確か。演じ方次第で主役にも脇役にもなるでしょう。

キャラクターの番号は:12、14、31



体を動かすことに優れています。その反面、魔法などはいまいちがて。

キャラクターの番号は:16、33、36



力があり、頑丈な肉体を持っています。その力強さを活かしていきましょう。ただし、魔法は他の人に任せた方がよいでしょう。

キャラクターの番号は:11、15、35



直接的だったり、派手な効果の魔法を使えます。

キャラクターの番号は:13、22



目に見えた効果のある魔法は少ないのですが、使い方次第では他のタイプに負けない活躍ができるでしょう。名脇役を目指すならこの人たち。

キャラクターの番号は:21、24、25、26、34

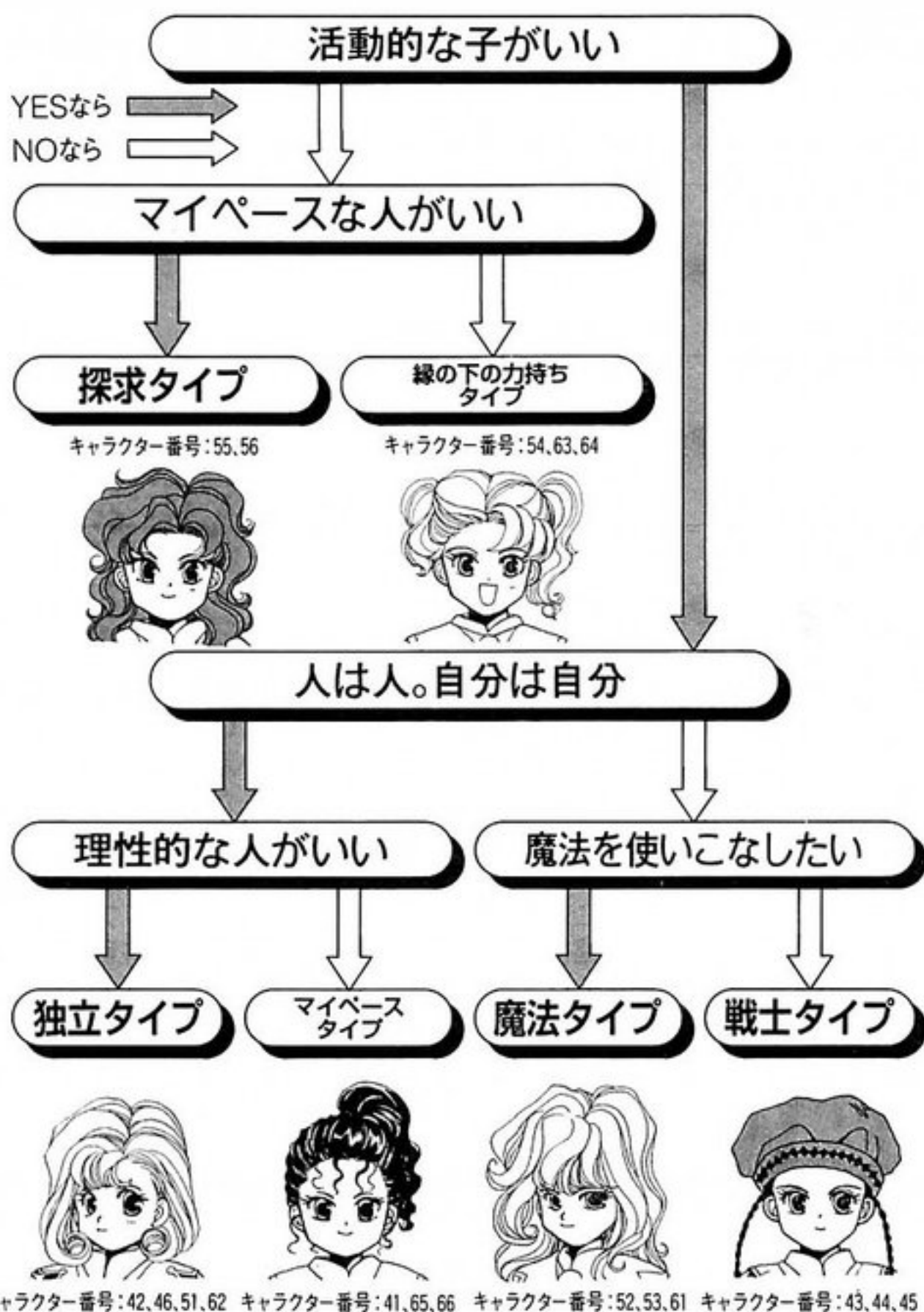


人のことは気にせずマイペース。独立タイプと違って性格は少し穏やか。芸術関係の魔法が得意。

キャラクターの番号は:23、32



質問に答えて、矢印に指示された方向へ進んでいこう。



キャラクター判断チャート(女子生徒編)

独立 タイプ

1人で結構何でもこなせる女の子。ただ、これといった長所がないのが弱み。

キャラクターの番号は:42、46、51、62

戦士 タイプ

華麗な動きと素早さが売り。男にも負けないつわものの女戦士たち。

キャラクターの番号は:43、44、45

魔法 タイプ

直接的だったり、派手な効果の魔法を使えます。

キャラクターの番号は:52、53、61

縁の下の 力持ち タイプ

目に見えた効果のある魔法は少ないのですが、使い方次第では他のタイプに負けない活躍ができるでしょう。名脇役を目指すならこの人たち。

キャラクターの番号は:54、63、64

マイペース タイプ

人のことは気にせずマイペース。独立タイプと違って性格は少し穏やか。

キャラクターの番号は:41、65、66

探求 タイプ

体を動かすよりも、頭で勝負といったキャラクター。直接効果のある魔法は少なく、肉体的にも優れている訳ではないので、プレイヤーの演じ方が勝負。

キャラクターの番号は:55、56



魔法学園(初等課)キャラクターシート



名前 アイシ=エル=ラルザック	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 男	クラス 1年A組
---------------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味：武術の鍛練

性格：熱血漢(+1)、生真面目(±0)、うっかりもの(-1)

経験値

点

得意ワザ：武術 戦闘の時、命中判定に+1



感知力	2	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力		
		長剣	4 ±0	1D+4		
器用さ	4					
敏捷度	3	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力	
		+ []	+ []	+ []	+7 = []	
知力	2	×4 + 4 =	MAX	DAMAGE		
		精神力	12			
体力	4	×5 + 5 =	MAX	DAMAGE		
		耐久力	25			
外見	3	魅力修正	魅力値	鎧	回避修正	防護点
		+ ±0	+7 = 10	[]	[]	[]

特殊アイテム 武神の腕輪

闘気を飛ばすことのできる腕輪。闘気は10m先までとどき、2Dダメージを与える。使う度に精神力を5点消費

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名 レベル 距離 範囲 時間 回避 効果

魔法刃	1	接触	1つ	5分	可	武器に魔力をこめる。この魔法がかかった武器は与えるダメージが+1される。
魔法楯	1	0	術者	5R	不可	魔法の楯を作り出して相手の攻撃から身を守る。持続時間の間、回避力に+1される。

持ち物

G 200S

ぶろふいーる

今は没落した名門貴族の息子。現在騎士としての修行中。常に正々堂々としていて、卑怯なことを嫌っている。

プレイヤー名:

魔法学園〈初等課〉キャラクターシート

★12

名前 ライアス=スティルトン	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 男	クラス 1年A組
--------------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味: スリルを味わうこと

経験値	点
-----	---

性格: 慎重(±0)、快活(+2)

得意ワザ: 軽業 木を登ったり、とんぼかえりをしたりなどの敏捷度判定の時に+2



感知力	2	武器	短剣	レベル+器用さ+修正	3 ±0	命中基本値		ダメージ+体力	ID+3
器用さ	3								
敏捷度	4	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力				
知力	3	精神力	×4+4=	MAX	16	DAMAGE			
体力	3	耐久力	×5+5=	MAX	20	DAMAGE			
外見	3	魅力修正	+2	魅力値	+7=	12	鎧	回避修正	防護点

特殊アイテム 幸運の石

一日に一回、行為判定の時にダイスを振らずに成功にできる

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名 レベル 距離 範囲 時間 回避 効果

幻影	1	5m	半径 1m	5分	知力	半径1mまでの、まぼろしの像を映し出す。動かすことはできない。
絵師の筆	1	10m	半径 50cm	永久	敏捷	効果範囲内に任意の色をした絵の具を吹き付ける目潰しとして使うと、-3のペナルティーを与えられる。
念力	1	5m	1つ	5分	敏捷	10kg以下の手にもてる物品を、手を触れずに動かす。誰かの持っているものを動かす時は回避を試みれる。

持ち物

G	250S

ふるふいーる

祖父が大盗賊だった。その影響を受けさせないため、父親によって魔法使いに弟子入りさせられる。少しクールでスリルを好む人柄。

プレイヤー名:

魔法学園(初等課)キャラクターシート

13

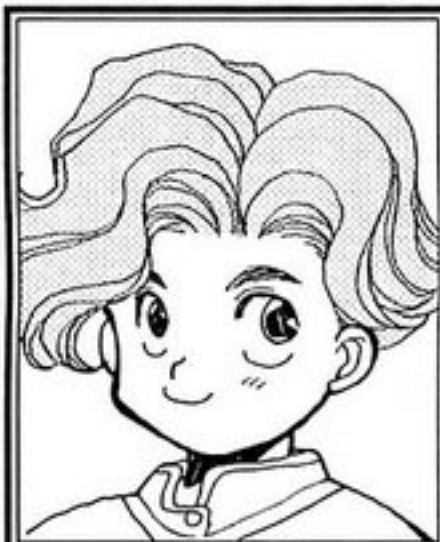
名前 クレスト・コンテ	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 男	クラス 1年A組
-----------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味: 戦術

性格: 用心深い(±0)、紳士的(+1)

経験値 _____ 点

得意ワザ: 用心深さ 感知力判定に+2



感知力	3	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力		
器用さ	2					
敏捷度	3	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力	
知力	4	精神力	×4 + 4 = MAX 20 DAMAGE			
体力	3	耐久力	×5 + 5 = MAX 20 DAMAGE			
外見	3	魅力修正	魅力値	鎧	回避修正	防護点
		+1	+7 = 11			

特殊アイテム 炎の杖

精神力を5点消費して火の玉を出せる。回避に失敗すると2Dダメージ。10mまで届く。

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名 レベル 距離 範囲 時間 回避 効果

呪文名	レベル	距離	範囲	時間	回避	効果
念力	1	5m	1つ	5分	敏捷	10kg以下の手にもてる物品を、手を触れずに動かす。誰かの持っているものを動かす時は回避を試みれる。
発火	1	5m	1つ 1体	瞬間	体力	対象に火をつける。対象が生物の時は、1D-2点のダメージを与える。
魔力弾	1	10m	1体	瞬間	敏捷	衝撃波を発して1D点のダメージを与える。(防具で防ぐことができる)
ときの角笛	1	10m	半径 1m	瞬間	知力	大きな音を発生させる。回避に失敗したものはそのR行動不能。

持ち物

G 200 S

ぶろふいーる

魔法使いの息子。
父の後を継ぐべく、魔法学園で学んでいる。
冷笑家で、うんちくを語るのが好き。

プレイヤー名:

魔法学園〈初等課〉キャラクターシート



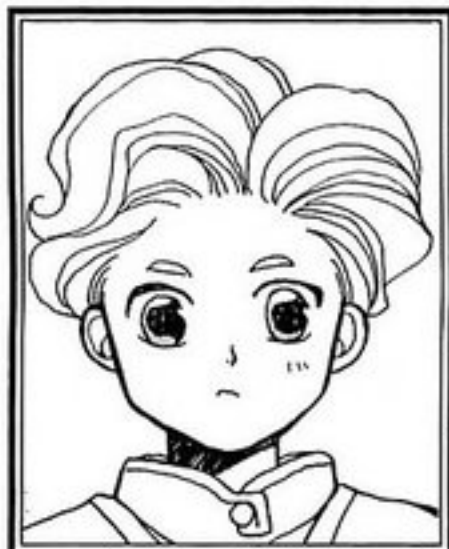
名前 ガルディアン	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 男	クラス 1年A組
---------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味: 服装に凝っている

経験値	点
-----	---

性格: 目立ちたがりや(-2)、楽観的(+1)

得意ワザ: ファッション 第1印象判定の時、自分の魅力値に+1できる



感知力	1	武器	レベル+属性+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力		
器用さ	3					
敏捷度	3	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力	
知力	3	×4+4 =	MAX	DAMAGE		
体力	3	×5+5 =	MAX	DAMAGE		
外見	5	魅力修正	魅力値	鎧	回避修正	防護点
		+ -1	+7 =	11(+1)		

特殊アイテム 不幸の矢

1日に1回、誰かが行為判定をした時に、それを失敗にできる。ただし自分に向けられたものに限る。

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名	レベル	距離	範囲	時間	回避	効果
踊る光	1	10m	半径1m	5分	敏捷	色取り採りの光を出す。範囲内にいたものは回避に失敗するとそこにいる限り視覚を使った行為判定に-3される。
浮揚	1	0	術者	5分	不可	術者の体を中心に浮かせる。上下方向にしか移動出来ない。(1Rに5mの速さ)
魔力弾	1	10m	1体	瞬間	敏捷	衝撃波を発して1D点のダメージを与える。(防具で防ぐことが出来る)

持ち物

G	500 S

ふるふいーる

貴族の次男坊。厄介払いに魔法学園に入学させられる。目立ちたがりで、やや他人を省みないところがある。

プレイヤー名:

魔法学園(初等課)キャラクターシート



名前 ビュシェット・バノン	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 男	クラス 1年A組
-------------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味:裁縫

経験値 _____ 点

性格:心配症(-2)、優しい(+2)

得意ワザ:家事一般 家事(すいじ、洗濯、料理、裁縫)を行う時の器用度判定に+3



感知力	4	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力		
		ツインホーク	2 ±0	ID+5		
器用さ	2					
敏捷度	3	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力	
		+ _____	+ _____	+ _____	+7 = _____	
知力	2	×4 + 4 =	MAX	DAMAGE		
		精神力	12			
体力	5	×5 + 5 =	MAX	DAMAGE		
		耐久力	30			
外見	2	魅力修正	魅力値	鎧	回避修正	防護点
		+ _____ ±0	+7 = 9	_____	_____	_____

特殊アイテム 名剣ツインホーク

精神点を6点消費するとID点の追加ダメージを与える事の出来る剣。

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

呪文名 レベル 距離 範囲 時間 回避 効果

料理の歌	1	0	半径 1m	5分	不可	材料や鍋を用意してこの呪文をかけると、勝手に動いて料理を作ってくれる。
精神集中	1	0	術者	後述	不可	この呪文をかけると、直後に行う行為判定に+1出来る。

持ち物

G 200 S

ふるふいーる

傭兵の息子。いかつい姿と裏腹に気が小さく、優しすぎる性格のため、戦士への道を断念し、今は魔法使いを目指している。

プレイヤー名:

魔法学園(初等課)キャラクターシート



名前 カトルヴァン	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 男	クラス 1年A組
---------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味:女の子が好き

経験値	点
-----	---

性格:好奇心旺盛(±0)、大胆(+1)

得意ワザ:いいくるめ 何かをいいくるめてごまかす時、知力判定に+1(いいくるめるのは知力の対抗判定)



感知力	2	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力		
器用さ	4					
敏捷度	4	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力	
知力	2	精神力	MAX 12	DAMAGE		
体力	3	耐久力	MAX 20	DAMAGE		
外見	3	魅力修正	魅力値	鎧	回避修正	防護点

特殊アイテム 単の靴

通常の2倍の速度で走る事が出来る。ただしその間は毎R耐久力を1点消費する。

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名 レベル 距離 範囲 時間 回避 効果

お仕事	1	接触	1つ	1時間	不可	道具にかけると勝手に動いて仕事をしてくれる。ただし、複雑なことはさせられない。
魔法楯	1	0	術者	5R	不可	魔法の楯を作り出して相手の攻撃から身を守る。持続時間の間、回避力に+1される。

持ち物

G	200 S

ぶろふいーる

役人の息子。うるさい父親からはなれるため、魔法学園を受験。そして、見事受かり、今ははれて1人暮らしをしている。通称カトル。

プレイヤー名:

魔法学園(初等課)キャラクターシート



名前 アルディ・ガスタ	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 男	クラス 1年A組
-----------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

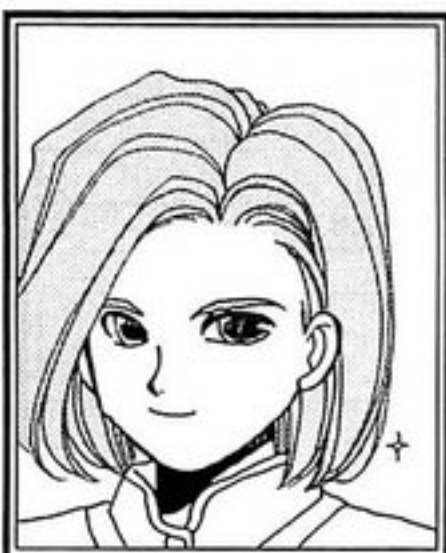
趣味: 怪奇現象に興味を持っている

経験値

点

性格: 冷静沈着(+1)

得意ワザ: 魔法学 魔法に関係することで知力判定(意志判定を除く)を行う時、+2される



感知力	2	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力		
器用さ	3					
敏捷度	3	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力	
知力	4	×4+4=	MAX	DAMAGE		
精神力			20			
体力	3	×5+5=	MAX	DAMAGE		
耐久力			20			
外見	3	魅力修正	魅力値	鎧	回避修正	防護点
		+1	+7=	11		

特殊アイテム ひらめきの指輪

精神力を3点消費すると、感知力判定の時にダイス1つを振り直せる。

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名	レベル	距離	範囲	時間	回避	効果
風の歌声	1	100m	半径 1m	5分	不可	術者の声を別の場所から発生させることができる。
霊覚	1	接触	1人	瞬間	知力	対象の性格を知ることができる。
魔法感知	1	0	半径 10m	5分	不可	魔法の働いている場所、物を感知する。
静穏	1	接触	1体	瞬間	知力	精神を落ち着かせる。 ただし、原因が解消しない限りは一時的なものである。

持ち物

G	220S

ぶろふいーる

職人の息子。小さな頃に幽霊を見て以来、怪奇現象にとりつかれる。魔法使いになって怪奇現象の研究をしようと思っている。

プレイヤー名:

魔法学園(初等課)キャラクターシート

名前 エコリーノ	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 男	クラス 1年A組
--------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味: いたずら

性格: いたずら好き(-1)、飽きっぽい(±0)

経験値 _____ 点

得意ワザ: イタズラ イタズラでトラップをしかける(落とし穴のカモフラージュ等)時などの器用さ判定に+2



感知力	2	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力		
器用さ	4					
敏捷度	3	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力	
知力	4	+ _____	+ _____	+ _____	+7 = _____	
体力	2	×4+4 =	MAX	DAMAGE		
		精神力	20			
		×5+5 =	MAX	DAMAGE		
		耐久力	15			
外見	3	魅力修正	魅力値	鎧	回避修正	防護点
		+ -1	+7 = 9			

特殊アイテム 転移の杖

精神力を6点消費すると1km内のよく知っている場所へ転移出来る。

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名	レベル	距離	範囲	時間	回避	効果
発火	1	5m	1つ 1体	瞬間	体力	対象に火をつける。対象が生物の時は1D-2点のダメージを与える。
魔力弾	1	10m	1体	瞬間	敏捷	衝撃波を発して1D点のダメージを与える。 (防具で防ぐことが出来る)
浮揚	1	0	術者	5分	不可	術者の体を中心に浮かせる。上下方向にしか移動出来ない。(1Rに5mの速さ)
精神集中	1	0	術者	後述	不可	この呪文をかけると、直後に行う行為判定に+1出来る。

持ち物

G 400 S

ふるふいーる

地方貴族の息子。いたずら好きに手を焼いてヴァシュランに留学させられる。たまたまそこで受けた試験に受かり、魔法学園へはいる。気まぐれで、お調子もの。

プレイヤー名:

魔法学園〈初等課〉キャラクターシート



名前 フィルム・ダンベール	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 男	クラス 1年A組
-------------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味: 演劇鑑賞	経験値 点
性格: 派手好き(±0)	

得意ワザ: リズム感 楽器を演奏する時の器用さ判定に+3



感知力	4	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力		
器用さ	3					
敏捷度	2	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力	
知力	3	×4+4 =	MAX	DAMAGE		
体力	2	×5+5 =	MAX	DAMAGE		
外見	4	魅力修正	魅力値	鎧	回避修正	防護点

特殊アイテム 偽りの人形

1日1回、自分の姿を取らせることができる。100m以内にいれば念じることによって操れる。

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名	レベル	距離	範囲	時間	回避	効果
幻影	1	5m	半径1m	5分	知力	動かない幻の像を出現させる。詳しく調べるまでは、そうと悟られない。
空耳	1	5m	半径1m	5分	知力	任意の音を発生させる。
踊る光	1	10m	半径1m	5分	敏捷	色取りの光を採り出す。範囲内にいたものは回避に失敗するとそこにいる限り視覚を使った行為判定に-3される。

持ち物
G 180S

ぶろふいーる
職人の息子。芸人にあこがれていて、いつか芸人になろうと思っている。将来芸に役立つ呪文を覚えようと勉強している。

プレイヤー名:

魔法学園〈初等課〉キャラクターシート



名前 グラン・バテル	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 男	クラス 1年A組
----------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味：園芸

性格：純情(+1)、正直(+1)

経験値	点
-----	---

得意ワザ：園芸 植物が関係する感知力、知力、器用さ判定に+1



感知力	4	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力		
器用さ	4					
敏捷度	2	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力	
知力	3	×4+4 =	MAX	DAMAGE		
知力	3	精神力	16			
体力	3	×5+5 =	MAX	DAMAGE		
体力	3	耐久力	20			
外見	2	魅力修正	魅力値	鎧	回避修正	防護点
外見	2	+2	+7 =	11		

特殊アイテム 種袋

様々な種の入った袋。取り出した種は1日経つと補充される。種は248頁の植物リスト参照。

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名 レベル 距離 範囲 時間 回避 効果

緑の指	1	接触	植物 1つ	5分	不可	植物を短時間で成長させる。5分で種が成木まで育つ。
木霊使い	1	5m	植物 1つ	5分	不可	植物を操って動物のように動かすことができる。植物の能力値はすべて2で、20点の耐久力を持っている。
枝葉の ささやき	1	1m	植物 1つ	5分	不可	植物と会話ができる。歳を経た植物ほど高度な会話ができる。

持ち物

園芸用の道具
G 100S

ぶろふいーる

辺境の農村出身。奨学金をもらって魔法学園に通っている。村の期待を一身に受け、魔法使いになるべく勉強している。純情素朴な人柄。

プレイヤー名：

魔法学園(初等課)キャラクターシート



名前 ポール・サリュエ	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 男	クラス 1年A組
-----------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味:馬にのること

経験値 _____ 点

性格:ひかえめ(-1)、根気強い(+1)

得意ワザ:乗馬 馬、その他騎乗用の動物に乗る時の敏捷度判定に+3



感知力	3	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力		
器用さ	3					
敏捷度	3	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力	
		+ _____	+ _____	+ _____	+7 = _____	
知力	3	×4+4 =	MAX	DAMAGE		
		精神力	16			
体力	3	×5+5 =	MAX	DAMAGE		
		耐久力	20			
外見	3	魅力修正	魅力値	鎧	回避修正	防護点
		+ ±0	+7 = 10			

特殊アイテム 天馬

羽の生えた馬。空を飛べる。能力は特殊アイテムリスト 参照

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

呪文名 レベル 距離 範囲 時間 回避 効果

獣寄せの歌	1	0	半径 100m	1時間	不可	効果範囲内にいる小動物を術者のまわりを集める。集まった動物は効果時間が過ぎると去って行く。
命令の声	1	10m	動物 1体	後述	不可	小動物に簡単な命令をあたえる(「吠えろ」など)。この呪文は1時間経つか命令を果たすまで続く
獣の声	1	接触	動物 1体	5分	不可	動物と会話ができる。

持ち物

G 180 S

ぶろふいーる

獵師の息子。山で天馬の子供を拾って、それ以来動物が好きになる。将来は動物園を開こうかと思っている。動物を愛する心優しい少年。

プレイヤー名:

魔法学園(初等課)キャラクターシート

名前 リゴット・コンドル	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 男	クラス 1年A組
------------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味:紅茶を飲むこと(お茶を入れるのもうまい)

経験値 _____ 点

性格:義理固い(+2)、優しい(+2)

得意ワザ:薬学 薬やその処方、入手方などについての知力判定をする時+3



感知力	3	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力		
器用さ	4					
敏捷度	2	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力	
知力	3	+ _____	+ _____	+ _____	+7 = _____	
知力	3	×4+4 =	MAX	DAMAGE		
知力	3	精神力	16			
体力	2	×5+5 =	MAX	DAMAGE		
体力	2	耐久力	15			
外見	4	魅力修正	魅力値	鎧	回避修正	防護点
外見	4	+ +4	+7 = 15			

特殊アイテム 癒しの手

治癒魔法を使う時、回復するポイントを決めるダイス目に+2できる

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

呪文名 レベル 距離 範囲 時間 回避 効果

癒しの手	1	接触	1体	瞬間	可	耐久力に受けたダメージを1D点回復する。
応急手当	1	接触	1体	30分	可	一時的に耐久力を2D点回復させる。ただし30分経つともとに戻る。
診療	1	接触	1体	瞬間	可	対象の肉体の状態(何点のダメージを受けている、病気にかかっている、疲れているなど)がわかる。

持ち物

メス、その他医療用具
G 230 S

ふるふいーる

医者の子。小さい頃、母を病でなくす。そのため、医者でなく、治癒の術を使う魔法使いになろうと決意する。

プレイヤー名:

魔法学園(初等課)キャラクターシート



名前 ドーファン	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 男	クラス 1年A組
--------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味: 占い好き

性格: 用心深い(±0)、口が悪い(-1)

経験値 点

得意ワザ: ダウジング ものや人を探す時の感知力判定に+2



感知力 4	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力
器用さ 2			
敏捷度 2	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正
知力 4	×4 + 4 =	MAX	DAMAGE
体力 3	×5 + 5 =	MAX	DAMAGE
外見 3	魅力修正	魅力値	鎧 回避修正 防護点

精神力 20

耐久力 20

魅力修正: -1 + 7 = 9

特殊アイテム タロットカード

これを使って占うと、自分の身に近づく危険が事前に分かる。1週間に1回しか使えない

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名 レベル 距離 範囲 時間 回避 効果

魔法感知	1	0	半径10m	5分	不可	魔法の働いている場所や物品を感知する呪文。術者にはそれらが光って見える。
霊覚	1	接触	1人	瞬間	不可	対象の性格を知ることが出来る。(キャラクターシートの性格欄に書かれた内容がわかる)
物読み	1	接触	1つ	瞬間	不可	この魔法をかけた物の、持ち主の性格を知る。
遠眼鏡	1	0	術者	5分	不可	半径1km内の任意の場所の映像を見られる。ただし、知っている場所のみ。

持ち物

ダウジング用の針金	
G	240 S

ぶろふいーる

父親は魔法書を扱う本屋。占い師をよく目にして育った。いつか宮廷専属の占い師になろうと思っている。口が悪く、思ったことをすぐ口に出してしまう。

プレイヤー名:

魔法学園(初等課)キャラクターシート

名前 セラック	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 男	クラス 1年A組
-------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味: 絵を書くこと

性格: 紳士的(+1)、優柔不断(-2)

経験値 _____ 点

得意ワザ: 絵画 絵を書く時の器用さ判定に+3



感知力	4	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力		
器用さ	4					
敏捷度	2	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力	
知力	3	×4+4 = MAX DAMAGE 16				
精神力						
体力	2	×5+5 = MAX DAMAGE 15				
耐久力						
外見	3	魅力修正	魅力値	鎧	回避修正	防護点
		+ -1	+7 = 9			

特殊アイテム 画聖の筆

書いたものが実体化する。人間大までの大きさのものなら5分の間実体化している。

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名 レベル 距離 範囲 時間 回避 効果

絵師の筆	1	10m	半径 50cm	永久	敏捷	効果範囲内に任意の色をした色をした絵の具を吹き付ける。目潰しとして使うと、-3のペナルティーを与えられる。
幻影	1	5m	半径 1m	5分	知力	動かない幻の像を出現させる。詳しく調べるまでは、そうと悟られない。
お仕事	1	接触	1つ	1時間	不可	道具にかけると勝手に動いて仕事をしてくれる。ただし、複雑なことはさせられない。

持ち物

絵を書く道具	
G	300 S

ぶろふいーる

商人の息子だが、父の後を継ぐよりは画家になりたいと思っている。父を何とか説きふせ、魔法学園に入学する。優柔不断のおかげでよく損をしている。

プレイヤー名:

魔法学園〈初等課〉キャラクターシート



名前 シャウルス	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 男	クラス 1年A組
--------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味: 体を動かすこと全般

性格: 勇敢(+2)、大胆(+1)

経験値 _____ 点

得意ワザ: 根性 体力を使った行為判定の時+1される



感知力 2	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力
	短剣	3	
器用さ 3			
敏捷度 4	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正
	+ _____	+ _____	+ _____
知力 2	精神力	MAX 12	DAMAGE
体力 4	耐久力	MAX 25	DAMAGE
外見 3	魅力修正	魅力値	鎧
	+ +3	+7 = 13	

特殊アイテム 守りの指輪

1日1回だけ、受けたダメージを無効に出来る。

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

呪文名	レベル	距離	範囲	時間	回避	効果
浮揚	1	0	術者	5分	不可	術者の体を中心に浮かせる。上下方向にしか移動出来ない。(1Rに5mの速さ)
魔法楯	1	0	術者	5R	不可	魔法の楯を作り出して相手の攻撃から身を守る。持続時間の間、回避力に+1される。

持ち物

短剣	
G	250 S

ぶろみーる

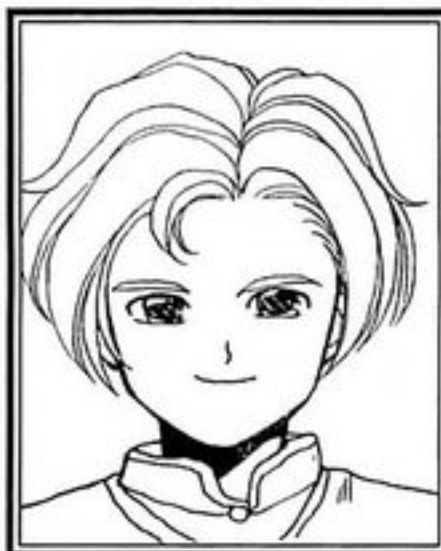
地方の牧場で育つ。昔から体を動かすのが好きだった。マルスランに住む叔父に呼ばれてやってくる。街の白騎士を見てあこがれ、騎士になりたいと思っている。

プレイヤー名:

魔法学園(初等課)キャラクターシート

名前 オービスタ	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 男	クラス 1年A組
趣味: 噂話				経験値	
性格: 詮索好き(-2)、好奇心旺盛(±0)				点	

得意ワザ: 情報通 噂話などを知っているかどうかを知力で判定する時+2



感知力	2	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力		
器用さ	2					
敏捷度	3	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力	
知力	4	×4+4 = MAX DAMAGE				
精神力		20				
体力	3	×5+5 = MAX DAMAGE				
耐久力		20				
外見	4	魅力修正	魅力値	鎧	回避修正	防護点
		+ -2	+7 = 9			

特殊アイテム 使い魔

魔法使いの手足となって働く動物。テレバシーで会話でき、使い魔の見たものを主人も見ることが出来る。

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名 レベル 距離 範囲 時間 回避 効果

魔法感知	1	0	半径10m	5分	不可	魔法の働いている場所や物品を感知する呪文。術者にはそれらが光って見える。
魔法分析	1	1m	1つ	瞬間	不可	魔法のかかっている場所や物品にかけると、その魔法の系統が判る。
魔力測定	1	1m	1つ	瞬間	不可	魔法のかかっている場所や物品にかけると、その魔法の強さ(何レベルの魔法か)がわかる。
霊覚	1	接触	1人	瞬間	不可	対象の性格を知ることが出来る。(キャラクターシートの性格欄に書かれた内容がわかる)

持ち物

G	200 S

ふるふいーる

父は有名な魔導師。そのことに少しコンプレックスを抱いている。父を超えるため、魔法の勉強をしている。

プレイヤー名:

魔法学園〈初等課〉キャラクターシート



名前 トラップ・ド・ベルヴァン	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 男	クラス 1年A組
---------------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味：人助け

性格：義理固い(+2)、気が効く(+1)、うっかりもの(-1)

経験値	点
-----	---

得意ワザ：力仕事 体力を使った(筋力を使うもの)行為判定に+1



感知力	2	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力
		素手	4	ID+3
器用さ	4			
敏捷度	4	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正
		+ []	+ []	+ [] +7 = []
知力	2	×4+4 =	MAX	DAMAGE
		精神力	12	
体力	3	×5+5 =	MAX	DAMAGE
		耐久力	20	
外見	3	魅力修正	魅力値	鎧
		+2	+7 = 12	回避修正
				防護点

特殊アイテム 怪力の腕輪

体力に+3される。耐久力は変わらない。

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名 レベル 距離 範囲 時間 回避 効果

料理の歌	1	0	半径 1m	5分	不可	材料や鍋を用意してこの呪文をかけると、勝手に動いて料理を作ってくれる。
癒しの手	1	接触	1体	瞬間	可	耐久力に受けたダメージをID点回復する。

持ち物

G	150S

ふるふいーる

父親は鉱山技師。父親には期待をかけられていて、この学園に入ったのも父親の強引な勧めからであった。
本当は魔法使いより、戦士になりたいと思っている。

プレイヤー名：

魔法学園(初等課)キャラクターシート



名前 ピエール・ロベール	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 男	クラス 1年A組
------------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味: イタズラ

性格: 目立ちたがり屋(-2)、快活(+2)

経験値 _____ 点

得意ワザ: イタズラ イタズラでトラップをしかける(落とし穴のカモフラージュ等)時などの器用さ判定に+2



感知力	3	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力		
器用さ	4					
敏捷度	2	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力	
知力	3	×4 + 4 = MAX 16 DAMAGE				
体力	3	×5 + 5 = MAX 20 DAMAGE				
外見	3	魅力修正	魅力値	鎧	回避修正	防護点
		+ ±0	+7 = 10			

特殊アイテム 不幸の矢

誰かが行為判定をした時、それを失敗にさせることができる。ただし自分への行為にのみ。1日に1回使用可。

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

呪文名 レベル 距離 範囲 時間 回避 効果

浮揚	1	0	術者	5分	不可	術者の体の中に浮かせる。上下方向にしか移動出来ない。(1Rに5mの速さ)
念力	1	5m	1つ	5分	敏捷	10kg以下の手にもてる物品を、手を触れずに動かす。誰かの持っているものを動かす時は回避を試みれる。
発火	1	5m	1つ 1体	瞬間	体力	対象に火をつける。対象が生物の時は1D-2点のダメージを与える。

持ち物

G 100 S

ふるふいーる

父親は街でコックをやっている。
冗談半分で受けた入学試験に受かってしまい、魔法学園の生徒となる。将来のこととかはあまり考えず、気楽に学園生活を送っている。

プレイヤー名: _____

魔法学園(初等課)キャラクターシート



名前 レミナ・クロシェット	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 女	クラス 1年A組
-------------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味:ハイキング

経験値	点
-----	---

性格:子供っぽい(-2)、おおらか(+1)、夢見がち(±0)

得意ワザ:治療 怪我の手当する時の器用さ判定に+3



感知力	1	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力		
		素手	2	ID+3		
器用さ	2					
敏捷度	4	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力	
		+ []	+ []	+ []	+7 = []	
知力	3	×4+4 =	MAX	DAMAGE		
		精神力	16			
体力	3	×5+5 =	MAX	DAMAGE		
		耐久力	20			
外見	5	魅力修正	魅力値	鎧	回避修正	防護点
		+ [-1]	+7 = [11]	[]	[]	[]

特殊アイテム 怪力の腕輪

この腕輪をつけていると体力に+3される。ただし耐久力は変わらない。

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名 レベル 距離 範囲 時間 回避 効果

癒しの手	1	接触	1体	瞬間	可	耐久力に受けたダメージを1D点回復する。
応急手当	1	接触	1体	30分	可	一時的に耐久力を2D点回復させる。ただし30分経つともとに戻る。
診療	1	接触	1体	瞬間	可	対象の肉体の状態(何点のダメージを受けている、病気にかかっている、疲れているなど)がわかる。

持ち物

G	400 S

ふるふいーる

商人の娘。甘やかされて育ったので、かなりの世間知らず。母親は遠い異国の人で、母親の故郷を訪ねる為に魔法を覚えようとしている。

プレイヤー名:

魔法学園(初等課)キャラクターシート

名前 クリス・カトラン	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 女	クラス 1年A組
-----------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味:魔法

性格:大人びた(±0)、気が強い(+1)、口がわるい(-1)

経験値 _____ 点

得意ワザ:魔法学 魔法に関係することで知力判定(意志判定を除く)を行う時、+2される



感知力	3	武器	レベル+着用品+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力		
器用さ	3					
敏捷度	2	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力	
		+ _____	+ _____	+ _____	+7 = _____	
知力	4	×4+4 =	MAX	DAMAGE		
		精神力	20			
体力	2	×5+5 =	MAX	DAMAGE		
		耐久力	15			
外見	4	魅力修正	魅力値	鎧	回避修正	防護点
		+ ±0	+7 = 11			

特殊アイテム 使い魔(ウリエル)

魔法使いの手足となって働く動物。主人とテレパシーで会話できる。

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

呪文名	レベル	距離	範囲	時間	回避	効果
魔法感知	1	0	半径10m	5分	不可	魔法の働いている場所や物品を感知する呪文。術者にはそれらが光って見える。
魔法分析	1	1m	1つ	瞬間	不可	魔法のかかっている場所や物品にかけると、その魔法の系統が判る。
魔力測定	1	1m	1つ	瞬間	不可	魔法のかかっている場所や物品にかけると、その魔法の強さ(何レベルの魔法か)がわかります。
霊覚	1	接触	1人	瞬間	不可	対象の性格を知ることが出来ます。(キャラクターシートの性格欄に書かれた内容がわかる)

持ち物

G 100 S

ふるふいーる

貧しい家庭に生まれる。魔法の才能があったので、奨学金をもらって学園に通っている。

一流の魔導師になって母親に楽な暮らしをさせたいと思っている

プレイヤー名:

魔法学園(初等課)キャラクターシート



名前 シャネル	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 女	クラス 1年A組
-------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味: 噂話

性格: 気が強い(+1)、大胆(+1)

経験値 _____ 点

得意ワザ: 軽業 木を登ったり、とんぼかえりをしたりなどの敏捷度判定の時、判定に+2



感知力	2	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力				
器用さ	4							
敏捷度	4	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力			
知力	2	精神力	MAX 12	DAMAGE				
体力	3	耐久力	MAX 20	DAMAGE				
外見	3	魅力修正	+2	魅力値	+7 = 12	鎧	回避修正	防護点

特殊アイテム 集の靴

2倍の速さで走ることができる。ただし、その間は毎R耐久力に1ダメージを受ける

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名 レベル 距離 範囲 時間 回避 効果

絵師の筆	1	10m	半径50cm	永久	敏捷	効果範囲内に任意の色をした絵の具を吹き付ける目潰しとして使うと、-3のペナルティーを与えられる。
魔法楯	1	0	術者	5R	不可	魔法の楯を作り出して相手の攻撃から身を守る。持続時間の間、回避力に+1される。

持ち物

G	300 S

ぶろふいーる

田舎の村娘、と本人は名乗っている。が、実は盗賊の娘。最近街を荒らす怪盗カーバンクルが彼女の父親。父のような盗賊になるのが目標。そのために魔法を学ぼうと思っている。

プレイヤー名:

魔法学園(初等課)キャラクターシート

名前 **ソーニャ・ハウァティ** 戦闘レベル 魔法レベル 年齢 15歳 性別 女 クラス 1年A組

趣味: 喧嘩 経験値 点
 性格: 気が強い(+1)、おおざっぱ(-1)

得意ワザ: ケンカ 素手で殴り合いをする時の命中判定に+3



感知力	2	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値			ダメージ+体力
		モノファルコン		3	±0	ID+3
器用さ	3					

敏捷度 5 + 戦闘レベル + 盾回避修正 + 鎧回避修正 + 7 =

知力 2 × 4 + 4 = MAX 精神力 12 DAMAGE

体力 3 × 5 + 5 = MAX 耐久力 20 DAMAGE

外見 3 + 魅力修正 ±0 + 7 = 魅力値 10 鎧 回避修正 防護点

特殊アイテム 名剣モノファルコン

精神力を3点消費することで1Rに2回攻撃出来る。

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名	レベル	距離	範囲	時間	回避	効果
魔法刃	1	接触	1つ	5分	可	武器に魔力をこめる。この魔法がかかった武器は与えるダメージが+1される。
魔法楯	1	0	術者	5R	不可	魔法の楯を作り出して相手の攻撃から身を守る。持続時間の間、回避力に+1される。

持ち物
 G 200S

ふろふいーる
 有名な戦士を父に持つ。父は跡継ぎの男の子が欲しかったらしく、よくそのことをこぼしていた。それがコンプレックスになっていて、男に負けない戦士を目指している

プレイヤー名:

魔法学園(初等課)キャラクターシート



名前 テリス・サンシール	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 女	クラス 1年A組
------------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味: スポーツ(特に球技)

性格: 慎重(±0)、冷静沈着(±0)

経験値 _____ 点

得意ワザ: 意志の強さ 意志の強さを試すための知力判定の時+2



感知力 3	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力
	円宝輪	4 ±0	1D+2
器用さ 4			
敏捷度 3	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正
	+ _____	+ _____	+ _____ +7 = _____
知力 2	×4+4 =	MAX	DAMAGE
	精神力	12	
体力 2	×5+5 =	MAX	DAMAGE
	耐久力	15	
外見 4	魅力修正	魅力値	鎧
	+ ±0	+7 = 11	回避修正 防護点

特殊アイテム 円宝輪

手投げ武器。10+体力mまでとどく。投げた後は手もとに戻ってくる。

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

呪文名	レベル	距離	範囲	時間	回避	効果
魔法刃	1	接触	1つ	5分	可	武器に魔力をこめる。この魔法がかかった武器は与えるダメージが+1される。
魔力弾	1	10m	1体	瞬間	敏捷	衝撃波を発して1D点のダメージを与える。(防具で防ぐことができる)

持ち物

G	120S

ふるふいーる

孤児院で育つ。一時期はぐれかけていたが、今は真面目になっている。円宝輪は拾われた時から持っていて、親を探すための手がかり。両親を探すのに役立つ魔法を学ぼうとしている。

プレイヤー名:

魔法学園〈初等課〉キャラクターシート



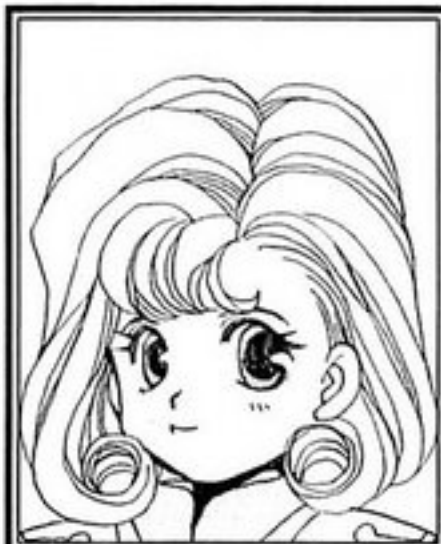
名前 プティ・バイアール	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 女	クラス 1年A組
------------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味: ペットを飼っている

経験値	点
-----	---

性格: きまぐれ(±0)、感情的(-1)

得意ワザ: 動物愛 小動物(犬や猫など)が関係する行為判定全てに+1



感知力	2	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力		
器用さ	4					
敏捷度	4	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力	
知力	3	×4+4 =	MAX	DAMAGE		
体力	2	×5+5 =	MAX	DAMAGE		
外見	3	魅力修正	魅力値	鎧	回避修正	防護点
		+ -1	+7 =	9		

特殊アイテム 幸運の石

1日1回、行為判定をダイスを振らずに成功に出来る。

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名	レベル	距離	範囲	時間	回避	効果
浮揚	1	0	術者	5分	不可	術者の体を中心に浮かせる。上下方向にしか移動出来ない。(1Rに5mの速さ)
念力	1	5m	1つ	5分	敏捷	10kg以下の手にもてる物品を、手を触れずに動かす。誰かの持っているものを動かす時は回避を試みれる。
獣の声	1	接触	動物1体	5分	不可	動物と会話出来る。

持ち物	ぷろふいーる
ペット: 猫のアイリス	
G	300 S

貴族の娘。父は長男にばかり目を向けていた。マルスランへやってきたのも、半ば厄介払いのように親類の家へ預けられた。やや、内省的で、人と話すのが苦手。

プレイヤー名:

魔法学園(初等課)キャラクターシート



名前 カーシャ	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 女	クラス 1年A組
-------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味: 旅行

経験値	点
-----	---

性格: 快活(+1)

得意ワザ: 地理感覚 「○○はどこか?」など、場所についての知力判定と感知力判定に+2



感知力	2	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力		
器用さ	4					
敏捷度	2	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力	
知力	4	精神力	×4 + 4 = MAX 20	DAMAGE		
体力	3	耐久力	×5 + 5 = MAX 20	DAMAGE		
外見	3	魅力修正	魅力値	鎧	回避修正	防護点
		+1	+7 = 11			

特殊アイテム 不幸の矢

1日1回他の者が行為判定をする時それを失敗にさせる。ただし自分に向けられた行為に限る。

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名 レベル 距離 範囲 時間 回避 効果

魔法感知	1	0	半径 10m	5分	不可	魔法の働いている場所や物品を感知する呪文。術者にはそれらが光って見える。
踊る光	1	10m	半径 1m	5分	敏捷	色取り採りの光を出す。範囲内にいたものは回避に失敗するとそこにいる限り視覚を使った行為判定に-3される。
浮揚	1	0	術者	5分	不可	術者の体を中心に浮かせる。上下方向にしか移動出来ない。(1Rに5mの速さ)
幻影	1	5m	半径 1m	5分	知力	動かない幻の像を出現させる。詳しく調べるまでは、そうと悟られない。

持ち物

舞台衣装
手品の小道具
G 120S

ふるふいーる

旅芸人の一座にいた。この街に来た時、魔法使いの目に止まり、そのまま弟子となる。魔法と芸のどちらの道へ進むか悩んでいる。

プレイヤー名:

魔法学園〈初等課〉キャラクターシート



名前 ユーシス・ダナブルー	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 女	クラス 1年A組
-------------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味:魔法に関係あるものは何でも好き

経験値	点
-----	---

性格:好奇心旺盛(±0)、気が強い(+1)

得意ワザ:魔法学 魔法に関係することで知力判定(意志判定を除く)を行う時、+2される



感知力	2	武器	レベル+属性+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力		
器用さ	2					
敏捷度	2	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力	
知力	5	×4+4 =	MAX 24	DAMAGE		
体力	2	×5+5 =	MAX 15	DAMAGE		
外見	5	魅力修正 +1	+7 = 13	鎧	回避修正	防護点

特殊アイテム 雷の杖

精神力を5点消費して雷を飛ばす。回避に失敗した者に、2Dダメージをあたえる。

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名 レベル 距離 範囲 時間 回避 効果

浮揚	1	0	術者	5分	不可	術者の体を中心に浮かせる。上下方向にしか移動出来ない。(1Rに5mの速さ)
念力	1	5m	1つ	5分	敏捷	10kg以下の手にもてる物品を、手を触れずに動かす。誰かの持っているものを動かす時は回避を試みれる。
発火	1	5m	1つ 1体	瞬間	体力	対象に火をつける。対象が生物の時は1D-2点のダメージを与える。
魔力弾	1	10m	1体	瞬間	敏捷	衝撃波を発して1D点のダメージを与える。(防具で防ぐことが出来る)
魔法感知	1	0	半径 10m	5分	不可	魔法の働いている場所、物を感知する。

持ち物

G	250 S

ぶろふいーる

生まれた時に男の子と間違われてしまい、男のような名がついた。父は立派な騎士で、その父の役に立てばと、魔法を習っている。名前の方は今でも少し気にしている。

プレイヤー名:

魔法学園(初等課)キャラクターシート



名前 イルミナ・サレール	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 女	クラス 1年A組
------------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味: 演劇を見ること

経験値
点

性格: 派手好き(±0)、目立ちたがり屋(-1)

得意ワザ: 演技 演技をする時の敏捷度判定に+2



感知力	2	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力		
器用さ	2					
敏捷度	3	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力	
		+ []	+ []	+ []	+7 = []	
知力	4	精神力	×4 + 4 = MAX 20 DAMAGE			
体力	3	耐久力	×5 + 5 = MAX 20 DAMAGE			
外見	4	魅力修正	魅力値	鎧	回避修正	防護点
		+ [-1]	+7 = 10	[]	[]	[]

特殊アイテム 時操りの鏡

精神力を6点消費して大人になることが出来る。全能力値+1、魔法または戦闘レベルに+1出来る。

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名	レベル	距離	範囲	時間	回避	効果
踊る光	1	10m	半径 1m	5分	敏捷	色取り採りの光を出す。範囲内にいたものは回避に失敗するとそこにいる限り視覚を使った行為判定に-3される
幻影	1	5m	半径 1m	5分	知力	動かない幻の像を出現させる。詳しく調べるまでは、そうと悟られない。
空耳	1	5m	半径 1m	5分	知力	任意の音を発生させる。
風の歌声	1	100m	半径 1m	5分	不可	術者の声を別の場所から発生させることが出来る。

持ち物

G 180 S

ふるふいーる

マルスラン生まれ。幼い頃みた劇が忘れられなく、自らも芸人になろうと思っている。
目立ちたがりやで、人の注目をあびていないと気が済まない。

プレイヤー名:

魔法学園(初等課)キャラクターシート



名前 ミナ・ポーラン	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 女	クラス 1年A組
----------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味:ハイキング

経験値	点
-----	---

性格:優しい(+2)、熱血漢(+1)

得意ワザ:動物愛 動物を相手とした行為判定全てに+1(動物を傷つける目的の行為を除く)



感知力	3	武器	レベル+着用品+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力		
器用さ	2					
敏捷度	3	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力	
知力	3	+ [] + [] + [] + 7 = []				
知力	3	×4+4 = MAX 16	DAMAGE			
知力	3	精神力				
体力	3	×5+5 = MAX 20	DAMAGE			
体力	3	耐久力				
外見	4	魅力修正 +3	魅力値 +7 = 14	鎧	回避修正	防護点

特殊アイテム 魔獣の爪

任意の動物に変身出来る。能力値は変身した動物のものに+1したものを使う。ただし知力はそのまま。

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名 レベル 距離 範囲 時間 回避 効果

獣寄せの歌	1	0	半径100m	1時間	不可	効果範囲にいる任意の小動物をまわりに集める。集まった動物は効果時間が過ぎると去って行く。
命令の声	1	10m	動物1体	後述	不可	小動物に簡単な命令をあたえる(「吠えろ」など)。この呪文は1時間経つか命令を果たすまで続く
獣の声	1	接触	動物1体	5分	不可	動物と会話出来る。

持ち物

G	180 S

ふるふいーる

父親は動物を研究する魔法使い。小さい頃から人里離れたところで父と動物達と暮らしていた。父の助手になるため、魔法を学ぶ。普段は優しいが、怒ると凶暴な獣に変身して暴れまわる。

プレイヤー名:

魔法学園(初等課)キャラクターシート



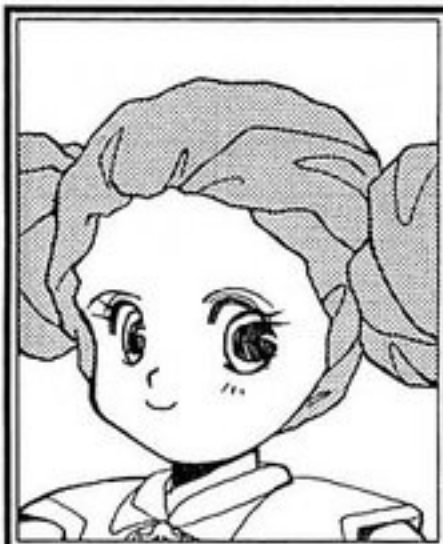
名前 ペルシエ	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 女	クラス 1年A組
-------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味: 占い、怪奇現象、噂話

性格: おしゃべり(-1)、詮索好き(-1)

得意ワザ: 占い 物や人を探す時の感知力判定に+2

経験値 _____ 点



感知力	3	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力
器用さ	2			
敏捷度	2	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正
知力	4	精神力	MAX 20	DAMAGE
体力	2	耐久力	MAX 15	DAMAGE
外見	5	魅力修正	-2	魅力値
			+7 = 10	鎧
				回避修正
				防護点

特殊アイテム ひらめきの指輪

精神力を3点消費することで感知力判定の時にダイスを1つ振り直せる。

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

呪文名 レベル 距離 範囲 時間 回避 効果

魔法分析	1	1m	1つ	瞬間	不可	魔法のかかっている場所や物品にかけると、その魔法の系統が判る。
霊覚	1	接触	1人	瞬間	不可	対象の性格を知ることが出来る。 (キャラクターシートの性格欄に書かれた内容がわかる)
物読み	1	接触	1つ	瞬間	不可	この魔法をかけた物の、持ち主の性格を知る。
遠眼鏡	1	0	術者	5分	不可	半径1km内の任意の場所の映像を見られる。 ただし、知っている場所のみ。

持ち物

占いで道具(水晶球)	
G	280 S

ふるふいーる

商人の娘。父が迷信深く、そういった話ばかりを聞かされていたので、オカルトに興味を持った。
怪奇現象があったと聞くと、真っ先に首を突っ込む。

プレイヤー名:

魔法学園(初等課)キャラクターシート



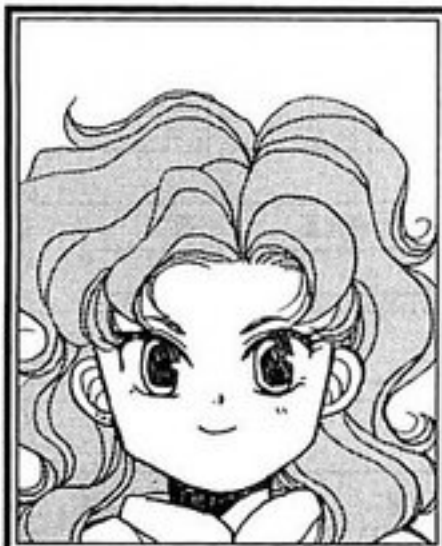
名前 ラミ・シャンベルタン	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 女	クラス 1年A組
-------------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味:魔法が好きとは本人の自称で、本当は異性に興味がある

性格:高飛車(-2)、口が悪い(-1)

経験値	点
-----	---

得意ワザ:ほれっぼさ ハンサムな男性の前では、感知力、器用さ、敏捷度を使った判定に+1



感知力	1	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力		
器用さ	3					
敏捷度	3	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力	
知力	4	×4+4 =	MAX	DAMAGE		
体力	2	×5+5 =	MAX	DAMAGE		
外見	5	魅力修正	魅力値	鎧	回避修正	防護点
		+ -3	+7 =	9		

特殊アイテム 使い魔

魔法使いの手足となって働く動物。主人とテレパシーで会話出来る。また、使い魔の見た映像を知ることも出来る

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名 レベル 距離 範囲 時間 回避 効果

物読み	1	接触	1つ	瞬間	不可	この魔法をかけた物の、持ち主の性格を知る。
魔法感知	1	0	半径10m	5分	不可	魔法の働いている場所や物品を感知する呪文。術者にはそれらが光って見える。
魔法分析	1	1m	1つ	瞬間	不可	魔法のかかっている場所や物品にかけると、その魔法の系統が判る。
魔力測定	1	1m	1つ	瞬間	不可	魔法のかかっている場所や物品にかけると、その魔法の強さ(何レベルの魔法か)がわかる。

持ち物

G	160 S

ぶろふいーる

この街の職人の娘。昔、学園を通った時にハンサムな青年を見かけた。後で聞くとその人は魔法学園の教師だという。それで、猛勉強して学園に入学した。その先生とは基礎魔法のクレイトン先生。

プレイヤー名:

魔法学園(初等課)キャラクターシート



名前 フィルタ	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 女	クラス 1年A組
-------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味:魔法の鍛錬

経験値
点

性格:生真面目(±0)、勇敢(+1)

得意ワザ:意志の強さ 意志の強さを試すための知力判定の時+2



感知力	3	武器	短剣	レベル+器用+修正 = 命中基本値	2 ±0	ダメージ+体力	1D+3
器用さ	3						
敏捷度	3	戦闘レベル	盾回避修正	軽回避修正	回避力	+ [] + [] + [] + 7 = []	
知力	4	精神力	×4+4 =	MAX	20	DAMAGE	
体力	3	耐久力	×5+5 =	MAX	20	DAMAGE	
外見	3	魅力修正	+1	魅力値	+7 =	11	

特殊アイテム 炎の杖

精神力を5点消費して火の玉を飛ばす。2Dダメージを与える。(回避は魔法レベル+10)

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名 レベル 距離 範囲 時間 回避 効果

念力	1	5m	1つ	5分	敏捷	10kg以下の手にもてる物品を、手を触れずに動かす。誰かの持っているものを動かす時は回避を試みれる。
発火	1	5m	1つ 1体	瞬間	体力	対象に火をつける。対象が生物の時は1D-2点のダメージを与える。
魔力弾	1	10m	1体	瞬間	敏捷	衝撃波を発して1D点のダメージを与える。(防具で防ぐことができる)
魔法楯	1	0	術者	5R	不可	魔法の楯を作り出して相手の攻撃から身を守る。持続時間の間、回避力に+1される。

持ち物

G	100 S

ぶろふいーる

幼い頃から魔法使いにあこがれていた。いずれは宮廷魔術師になろうとおもっている。真面目な努力家。やや負けず嫌いなどところがある。

プレイヤー名:

魔法学園(初等課)キャラクターシート

名前 エミリー・セラノ	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 女	クラス 1年A組
-----------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味: 演劇(というよりはハンサムな男性) 経験値 _____ 点

性格: 気が強い(+1)、楽観的(+1)

得意ワザ: ほれっぼさ ハンサムな男性の前では、感知力、器用さ、敏捷度を使った判定に+1



感知力 3	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力
器用さ 3			
敏捷度 3	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正
知力 4	+ _____	+ _____	+ _____ +7 = _____
体力 2	×4 +4 =	MAX	DAMAGE
	精神力	20	
	×5 +5 =	MAX	DAMAGE
	耐久力	15	
外見 3	魅力修正	魅力値	鎧
	+ +2	+7 = 12	回避修正
			防護点

特殊アイテム 幸運の石

1日1回、行為判定の時にダイスを振ることなしに成功に出来る

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

呪文名 レベル 距離 範囲 時間 回避 効果

精神集中	1	0	術者	後述	不可	この呪文をかけると、直後に行う行為判定に+1出来る
静穏	1	接触	1体	瞬間	知力	精神を落ち着かせる。 ただし、原因が解消しない限りは一時的なものである。
念話	1	1km	1人	5分	可	1km内の術者の良く知る人物とテレパシーで会話出来る。
魔法感知	1	0	半径 10m	5分	不可	魔法の働いている場所や物品を感知する呪文。 術者にはそれらが光って見える。

持ち物

G	200 S

ふるふいーる

名門貴族の娘。昔からあこがれたり、好きになった男性が結婚してしまったり、仕事ではなれるという不運に見舞われていた。そのため、つい、これはと思った男性にツバをつける癖がついてしまった。そのため、無理やり魔法学校に入学させられた。

プレイヤー名:

魔法学園(初等課)キャラクターシート

名前 オリヴィエ・サンドレ	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 女	クラス 1年A組
-------------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味: 料理

経験値 _____ 点

性格: うっかりもの(±0)、忘れっぽい(-1)

得意ワザ: 危険な医術 (魔法を使わない) 治療を行ったとき、相手に難易度を越えたふんのダメージを与える



感知力	2	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力		
器用さ	1					
敏捷度	3	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力	
知力	4	×4+4 =	MAX 20	DAMAGE		
精神力						
体力	3	×5+5 =	MAX 20	DAMAGE		
耐久力						
外見	5	魅力修正	魅力値	鎧	回避修正	防護点
		+ -1	+7 = 11			

特殊アイテム 癒しの手

治療系魔法を使う時、回復するポイントを決めるダイスの目に+2出来る

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

呪文名 レベル 距離 範囲 時間 回避 効果

呪文名	レベル	距離	範囲	時間	回避	効果
癒しの手	1	接触	1体	瞬間	可	耐久力に受けたダメージを1D点回復する。
応急手当	1	接触	1体	30分	可	一時的に耐久力を2D点回復させる。ただし30分経つともとに戻る。
診療	1	接触	1体	瞬間	可	対象の肉体の状態(何点のダメージを受けている、病気にかかっている、疲れているなど)がわかる。
遠眼鏡	1	0	術者	5分	不可	半径1km内の任意の場所の映像を見られる。ただし、知っている場所のみ。

持ち物

_____	G	300 S

ふるふいーる

家は医者をやっている。父に医術を教わっていたが、不器用なためうまくいかなかった。そこで、医術の代わりに魔法を覚えさせるため、父が学園に入学させた。本人は自分の医術の腕に自信を持っているが、実際には人を殺しかねない腕である。

プレイヤー名:

魔法学園(初等課)キャラクターシート



名前 リコッタ	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 女	クラス 1年A組
-------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味: 園芸

経験値

性格: 純情(+1)

点

得意ワザ: 園芸 植物が関係する感知力、知力、器用さ判定に+1



感知力	2	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力		
器用さ	2					
敏捷度	3	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力	
知力	5	×4+4 =	MAX	DAMAGE		
体力	3	×5+5 =	MAX	DAMAGE		
外見	3	魅力修正	魅力値	鎧	回避修正	防護点

特殊アイテム 種袋

様々な種の入った袋。取り出した種は1日経つと補充される。種は248頁の植物リスト参照。

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名 レベル 距離 範囲 時間 回避 効果

緑の指	1	接触	植物 1つ	5分	不可	植物を短時間で成長させる。5分で種が成木まで育つ。
枝葉の ささやき	1	1m	植物 1つ	5分	不可	植物と会話ができる。歳を経た植物ほど高度な会話ができる。
獣寄せの歌	1	0	半径 100m	1時間	不可	効果範囲内にいる任意の小動物を術者のまわりに集まる。集まった動物は効果時間が過ぎると去って行く。
命令の声	1	10m	動物 1体	後述	不可	小動物に簡単な命令をあたえる(「吠える」など)。この呪文は1時間経つか命令を果たすまで続く
獣の声	1	接触	動物 1体	5分	不可	動物と会話ができる。

持ち物

G 210S

ふるふいーる

田舎の大地主の娘。花嫁修行のためといわれて学園に入れられる。小さな時から駆け回って遊んでいた。そのためなのか、昔から植物や動物に親しんでいて、植物や動物を人と同格に扱う。

プレイヤー名:

魔法学園(初等課)キャラクターシート



名前 マリア・エメンテル	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 女	クラス 1年A組
------------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味: 芸術(特に彫刻)

経験値	点
-----	---

性格: 無謀(-2)、夢見がち(±0)

得意ワザ: 器用 彫刻や、物をつくる時の器用さ判定に+3



感知力	2	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力			
		素手	4 ±0	ID+3			
器用さ	4						
敏捷度	3	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力		
		+ []	+ []	+ []	+7 = []		
知力	2	精神力	×4+4 = MAX 12	DAMAGE			
体力	3	耐久力	×5+5 = MAX 20	DAMAGE			
外見	4	魅力修正	-2	魅力値	鎧	回避修正	防護点
		+ []	+7 =	9	[]	[]	[]

特殊アイテム 怪力の腕輪

体力に+3される。ただし、耐久力は変わらない

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名	レベル	距離	範囲	時間	回避	効果
絵師の筆	1	10m	半径50cm	永久	敏捷	効果範囲内に任意の色をした絵の具を吹き付ける目潰しとして使うと、-3のペナルティーを与えられる。
精神集中	1	0	術者	後述	不可	この呪文をかけると、直後に使う行為判定に+1出来る。

持ち物

G	200 S

ぶろふいーる

彫刻家の娘。父の影響を受け、彫刻に興味を持つ。普段はぼーっとしているが、芸術に関係したものがあるとは人が変わったように積極的になる。

プレイヤー名:

魔法学園(初等課)キャラクターシート



名前 フォンティーナ	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 15歳	性別 女	クラス 1年A組
----------------------	-------	-------	-----------	---------	-------------

趣味: 音楽鑑賞、歌うこと

性格: 好奇心旺盛(±0)、人なつこい(±0)

経験値

点

得意ワザ: 音楽知識 歌や曲を知っているかどうか知力を行う時に+3



感知力 3	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値	ダメージ+体力
器用さ 1			
敏捷度 4	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正
知力 2	×4+4 =	MAX	DAMAGE
体力 3	×5+5 =	MAX	DAMAGE
外見 5	魅力修正	魅力値	鎧

回避修正 防護点

精神力 12

耐久力 20

±0 +7 = 12

特殊アイテム 歌い手の石

この石の持ち主は、精神力を5点消費することで、大きな声を出せる。

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名 レベル 距離 範囲 時間 回避 効果

空耳	I	5m	半径 1m	5分	知力	任意の音を発生させる。
風の歌声	I	100m	半径 1m	5分	不可	術者の声を別の場所で発生させる。

持ち物

G	200S

ぶろふいーる

昔から歌手にあこがれていた。しかし、彼女はひどいおんちで、特に気分がのってくると凶悪になる。歌い手の石の効果と合わせると、人にダメージを与えるまでになる。(歌を聞いたものは2Dダメージ、回避は10+戦闘又は魔法レベル)

プレイヤー名:

魔法学園(初等課)キャラクターシート



名前	戦闘レベル	魔法レベル	年齢 歳	性別	クラス 年組
----	-------	-------	---------	----	-----------

趣味: _____

性格: _____

得意ワザ: _____

経験値	点
-----	---

	感知力 <input type="checkbox"/>	武器	レベル+器用さ+修正 = 命中基本値				ダメージ+体力
	器用さ <input type="checkbox"/>						
	敏捷度 <input type="checkbox"/>	戦闘レベル	盾回避修正	鎧回避修正	回避力		
	知力 <input type="checkbox"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+7 = <input type="text"/>		
体力 <input type="checkbox"/>	×4+4 =	精神力	MAX	DAMAGE			
外見 <input type="checkbox"/>	魅力修正	魅力値	鎧	回避修正	防護点		
	+ <input type="text"/>	+7 = <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

特殊アイテム

--

他の登場人物	その人との関係	他の登場人物	その人との関係

呪文名	レベル	距離	範囲	時間	回避	効果

持ち物	ぶろふいーる
G	S

プレイヤー名: _____

/表1-2/趣味ランダム決定表/

演じやすい

- ①
 - 1 お金
 - 2 裁縫
 - 3 読書
 - 4 武器
 - 5 踊り
 - 6 異性
- ②
 - 1 魔法
 - 2 服装
 - 3 スポーツ
 - 4 グルメ
 - 5 喧嘩
 - 6 商売
- ③
 - 1 武術
 - 2 編み物
 - 3 美術品
 - 4 買い物
 - 5 歌唱
 - 6 探検
- ④
 - 1 釣り
 - 2 掃除
 - 3 入浴
 - 4 歴史
 - 5 戦い
 - 6 戦術
- ⑤
 - 1 学問
 - 2 装飾品
 - 3 古代の物品
 - 4 植物
 - 5 詩歌
 - 6 哲学
- ⑥
 - 1 料理
 - 2 動物
 - 3 宗教
 - 4 怪奇現象
 - 5 占い
 - 6 ゲーム

演じにくい

- ①
 - 1 ギャンブル
 - 2 伝説
 - 3 古文書
 - 4 薬
 - 5 乗馬
 - 6 酒
- ②
 - 1 演劇
 - 2 手品
 - 3 野次馬
 - 4 演奏
 - 5 作画
 - 6 発明
- ③
 - 1 議論
 - 2 流行
 - 3 狩り
 - 4 宝物
 - 5 昼寝
 - 6 政治
- ④
 - 1 水泳
 - 2 登山
 - 3 文作
 - 4 地図
 - 5 遺跡
 - 6 人助け
- ⑤
 - 1 権力
 - 2 盆栽
 - 3 魔法の物品
 - 4 ハイキング
 - 5 心理学
 - 6 怪物
- ⑥
 - 1 昆虫採集
 - 2 化石
 - 3 彫刻
 - 4 天文学
 - 5 洗濯
 - 6 アイドル

/表1-3/性格ランダム決定表/()内は魅力修正(男子/女子)

演じやすい

- ①
1おしゃべり(-2/-1)
2生真面目(0/0)
3欲張り(-2/-2)
4好奇心旺盛(0/0)
5いいかげん(-1/-1)
6目立ちたがりや(-2/-2)

- ②
1頑固(-2/-2)
2悪戯好き(-1/-1)
3正直(+1/+1)
4おっとり(-1/0)
5子供っぽい(-2/-2)
6義理固い(+2/+2)

- ③
1純情(+1/+1)
2勇敢(+2/+1)
3無神経(-1/-1)
4用心深い(0/0)
5気が強い(+1/+1)
6感情的(-2/-1)

- ④
1快活(+2/+1)
2やさしい(+2/+2)
3紳士的(+1/+1)
4ひかえめ(-1/+1)
5のんびり屋(-2/-1)
6根気強い(+1/+1)

- ⑤
1礼儀正しい(+1/+1)
2楽観的(+1/+1)
3キザ(-1/-1)
4熱血漢(+1/+1)
5うっかりもの(-1/0)
6派手好き(0/0)

- ⑥
1慎重(0/0)
2大胆(+1/+1)
3優柔不断(-2/-1)
4人なつこい(-1/0)
5疑い深い(-1/-1)
6口が悪い(-1/-1)

演じにくい

- ①
1あまのじゃく(-2/-2)
2大人びた(0/0)
3不真面目(-2/-2)
4悲観的(-2/-2)
5おちつきのない(-2/-1)
6負けず嫌い(0/0)

- ②
1けちんぼ(-2/-1)
2泣き虫(-3/-1)
3あわてんぼ(-2/-1)
4無謀(-1/-2)
5心配性(-2/-1)
6論理的(-1/-1)

- ③
1お調子もの(-2/-1)
2詮索好き(-2/-1)
3おおざっぱ(0/-1)
4忘れっぽい(-1/-1)
5神経質(-2/-2)
6議論好き(-1/-1)

- ④
1理性的(0/0)
2自己主張が強い(-1/-1)
3飽きっぽい(0/0)
4短気(-2/-2)
5なまけもの(-2/-2)
6気の効く(+1/+1)

- ⑤
1縁起を担ぐ(-1/0)
2高飛車(-2/-2)
3利己的(-2/-2)
4平和的(0/0)
5無責任(-2/-2)
6寂しがり屋(-1/+1)

- ⑥
1おくびょう(-1/0)
2気まぐれ(0/0)
3おおらか(+1/+1)
4夢見がち(0/0)
5現実的(0/0)
6冷静沈着(+1/0)

/表1-1/能力値目安表/

1	非常に劣る。その能力に関しては大きなハンデがある。
2	やや劣る。不器用だとか鈍いといった程度。
3	普通。特に優れても劣ってもいない。
4	優れている。
5	非常に優れている。滅多にいない逸材。

/表2-2/達成値表/

6	最悪
8	いまいち
10	並の出来
12	上手
14	傑作

/表2-1/難易度表/

まず失敗しない	6
簡単	8
半々の成功率	10
ちょっと難しい	12
まずできない	14

/表3-1/第一印象表/

+9以上	敵対心	見ているだけで腹が立つ。普通は一緒に行動しない。重要な目的のために一緒にいても、助け合わない。話に聞く耳を持たない。
+6～+8	反発	どうも協調できない。 一緒にいるとよく喧嘩になる。困っていても放っておく。理にかなった話でも認めたくない。
+4～+5	警戒	慎重な態度を取った方がよさそう。 困っている時は自分に利益がありそうなら助ける。説得されればしぶしぶ従う。
-3～+3	普通	特別な感情はない。 困っている時はさほど危険がなければ助ける。普通に会話ができる。
-5～-4	好印象	信用してもよさそう。 困っている時は多少危険でも助ける。好意的に話を聞いてあげる。
-8～-6	共感	気が合う。信用できる人物だと思う。 困っている時はできるだけ助ける。明らかに不審な場合以外は疑わない。
-9以下	一目惚れ	できるだけ一緒にいたい。 困っている時は命がけて助ける。できる限り信じる。

あとがき

はじめまして。世界のデザインと本文の執筆を担当したヴァンガードの大田原です。

今回『ベルファール魔法学園』をつくる目標として、タイトルにもあるように、「誰にでもできるTRPG」というものがありました。

ファンタジー、SF、ホラー、現代ものetc……。今、たくさんのTRPGが出回っています。けれど、「TRPGに興味はあるんだけど実際にはやっていない」という人が数多くいるというのも現状です。

原因は色々あるでしょう。時間があまりない、相手がいない、ルール自体が難しい、聞きたくないゲーム用語が並んでいてなじみにくいなど……。『ベルファール魔法学園』を執筆する時に気をつけたのもこれらのことでした。

一人でも多くの人にTRPGの楽しさを伝えよう。そのためにも、読むのが苦痛にならず、逆に読むだけでも楽しめるようなルールブックを書こうと、日々ワープロと格闘し続けた成果がこの一冊です。その意図が読者の皆さんにも伝わっていただければ良いのですが……。 (そうでなければ私の力不足です。すいません)。

とにかく、この本を読んでみて面白いと感じてくれたなら、ぜひ遊んでみて下さい。TRPGの魅力というのはそれ以上に面白く、この一冊では語りきれないものですから。

さて、今後の展開ですが、『ベルファール魔法学園』はこの一冊で終わりというわけではありません。魔法学園やヴァシユランの街について全てを語ったわけではないですし、その外にも広大な世界が広がっています。先生や先輩、（あなたがたの後からやってくる）後輩、街の住人たちなど、まだ今後の登場機会をうかがっているキャラクターはたくさんいますし、場所についても設定はしたけども紹介しきれなかったところはいっぱいあります。

今後はこれらのものを紹介しつつ、シナリオやルール面でのサプリメントなど、遊ぶ時の助けとなるようなものを出していきたいと思っています。

それでは、また別の『ベルファール魔法学園』のあとがきでお会いしましょう。

ワールドデザイン・執筆担当 大田原一博

最後にこの場を借りて『ベルファール魔法学園』を創りあげるのに協力してくれた方々へ。たくさんの方の担当を抱えながらも奮戦してくれた角川書店の小林さん。すばらしいイラストを描いてくれた佐藤さん、むっちりむうにいさん。本書のアートディレクターとして活躍してくれた赤司さん。そして、その他ご意見をいただいたり、テストプレイに協力してくださった皆さんの方々へ、心より感謝を申し上げます。

デザイナーズ・ノート

●RPGは初めてという方へ

そもそもRPGって何だろうということから、実際の遊び方まで、わかりやすく書いてあります。初めてでも、これ一冊（とサイコロ）だけで遊ぶことができます。友達を集めるともつと楽しく遊べます。一人がちゃんとルールを把握していれば、あとの人はあまり心配ありません。この辺は他のゲームと同じですね。

『ベルファール魔法学園』は短時間で遊べます。休み時間や放課後など、ちょっとした時間に短いシナリオを遊ぶのにぴったりです。友達を誘って遊んでみて下さい。

取り敢えず気軽に遊んでみて、いつのまにかゲームにハマってしまって、RPGが大好きになってもらえると、嬉しい限りです。

●RPGの初心者の方へ

『ベルファール魔法学園』は誰でも簡単にできるRPGです。覚えなければならぬルールはほとんど無いので、すぐに遊べると思います。基本的に「サイコロを二個振って何かに足す、大きい方が良いことが起こる」ということを知っていれば、すぐにでもプレイヤーはできます。ゲームマスターをするにも、余分に面倒なルールを覚える必要はないので、想像力さえあればどんなことでも簡単にできるでしょう。

呪文に関しては、魔法学園の生徒らしく自分だけの面白い魔法を作って、ゲームマスターと相談して追加していった下さい。何より大事なものは想像力です。みんなでいろんなアイデアを出し合えば、いっそう素敵な世界ができると思います。

●RPGの上級者の方へ

おそらくここを読んでいる方なら、ルールは一時間もあれば把握できると思います。ルールが少ないほど遊び易いゲームだとは思いますが、必要なルールがちゃんとあり、それが覚えやすく統一されている、というのが理想ですが、そうと知りつつ若干削ったルールがあります。

戦闘時の特殊な行動、技能のルールなどがそうです。これらのルールは「入門に最適なルール」を目指すため、本書にはあえて収録していません。それより、ルールが世界観を台無しにしてしまう様なことがないように、基本のルールをしっかりと作ることに重点をおいています。統一的な判定方法と難易度の基準を持っていますから、ルールの拡張性や汎用性が高くなっていますので、アレンジする際にも、作業が非常に楽だと思えます。今回はベテランの方には創作の余地を残す形になりますが、それはそれで楽しい作業になると思います。

運が良ければ「拡張ルール」のあとがきで再びお会いできるかも知れません。そうなることを願いつつ……

ゲームデザイン担当 山崎 徹

● さくいん

キャラクター

キャラクターメイキング	110
ダイスをふって決める	113
キャラクター判定チャート	113、309
能力値	113
感知力	115、124
器用さ	115、124
敏捷度	115、124
知力	115、125
体力	116、125
外見	115、124
精神力	116、172
耐久力	117、172
魅力値	117、137
性格	118、353
趣味	118、352
得意ワザ	118、128
得意ワザリスト	282～283
特殊アイテム	119
特殊アイテムリスト	274～280
新しくキャラクターを作る	121
サンプルNPC	250～254

ゲームマスター

マスターの役割	164
シナリオ	164
NPC	168
アドリブ	171
押し	167
引き	167

行為判定

達成値	127
難易度	127
クリティカル	129
ファンブル	129
意志判定	125
マスターが行なわせる行為判定	131
対抗判定	131
難易度のない行為判定	135
第一印象判定	137

キャラクターの成長

成長	159
経験点	159

世界について

ベルファール魔法学園	59~81
ヴァシュラン	236~237
マルスラン	82~107
フロマジア	232~235
フェルミエ	83
魔法使い協会	90
動植物リスト	239~249

戦闘

戦闘レベル	141
回避力	144
R(ラウンド)	145
攻撃	148
武器	141

防具	143
命中判定	148
命中基本値	143
武器の持ち替え	147
戦闘時の移動	147
戦闘時のファンブル	149
戦闘時のクリティカル	149

ダメージ

耐久力へのダメージ	173
精神力へのダメージ	174

日常生活のルール

食事	177
睡眠	178
通貨	178
移動	178

魔法

魔法使い	238
魔法レベル	151
呪文	152
呪文レベル	152
呪文を覚える	152、160
呪文リスト	284~305
魔法を使う	153
魔法への抵抗	155
魔法を打ち切る	157
呪文レベルの強化	158



手軽で簡単、誰にでもすぐにはできる。休み時間の合間や放課後、ちょっとした時間さえあれば気軽に楽しめる。そんなテーブルトークRPGのルールブックが「ベルファール魔法学園」だ。魅力的なキャラクターたちや心躍るストーリーは、読み物としての面白さも満載！そして、コミカルでメルヘンチックな世界フロマジアと、魔法使いを目指す生徒たちが通う「魔法学園」。そこには、不思議でおもしろ楽しい事件が盛りだくさん。本書があれば、TRPGがはじめての君も、すぐにゲームが始められる。君も魔法学園の生徒になって、この世界を体験してみよう！
